

TUDO O QUE O SEU MESTRE MANDAR

a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos

por

MARIA ANGÉLICA ALVES

Departamento de Letras Vernáculas

Tese de Doutorado em Literatura Brasileira, apresentada à Coordenação dos Cursos de Pós-Graduação da Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Orientadora da Tese: Professora Doutora Maria Elizabeth Graça de Vasconcellos

Rio de Janeiro, 2º semestre de 1997

DEFESA DE TESE DE DOUTORADO

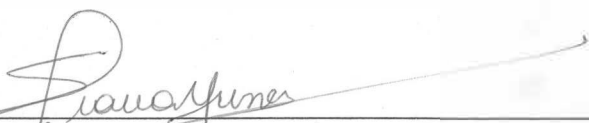
ALVES, Maria Angélica. Tudo o que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos. Rio de Janeiro, 1997. Tese de Doutorado em Literatura Brasileira apresentada à Comissão de Pós-Graduação da Faculdade de Letras da UFRJ. 225 fls

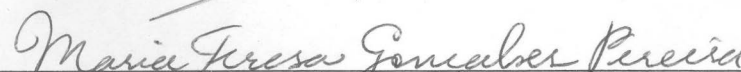
BANCA EXAMINADORA


Professora Doutora Maria Elizabeth Graça de Vasconcellos


Professora Doutora Elodia Carvalho de Formiga Xavier


Professora Doutora Luci Ruas Pereira


Professora Doutora Eliana Lucia Madureira Yunes


Professora Doutora Maria Teresa Gonçalves Pereira

1a. Suplente: Professora Doutora Angela Maria Fabiana Mendes

2a. Suplente: Professora Doutora Marlene de Castro Correia

Defendida a tese:

Conceito: *EXCELENTE*

Em: 03/09/1997

Agradecimentos

À Professora Maria Elizabeth Graça de Vasconcellos, pela orientação segura, pelo incentivo permanente e por todos os doces momentos, entre avencas, samambaias, livros, palavras, idéias, sonhos, lembranças e histórias, trocadas durante um tempo precioso de muito estudo e grande amizade;

Aos professores da UFRJ, pelo exemplo de dedicação e pelo estímulo ao exercício da investigação e da pesquisa;

Aos professores do CAP/UERJ, pelo apoio em todos os momentos de minha pesquisa;

Aos meus alunos, por todas as histórias que vivemos juntos, durante esses anos. (E há tantas mais a contar e a viver...);

A meus pais, pela paciência infinita e pelo imenso carinho.

- Bento-que-bento-é-o-frade!
- Frade!
- Na boca do forno!
- Forno!
- Tudo o que o seu mestre mandar...
- ... Faremos todos!
- E se não fizer?
- Levaremos bolo! *

SINOPSE

narração, nas narrativas de ficção
destinadas ao público infanto-juvenil
como espaço privilegiado de en-
sino, jogos linguísticos e discursivos, po-
tencial literário, investigação
da função social da linguagem e da

*A Gabriel e João Marcello,
meus meninos-heróis,
a quem dedico, sempre, minhas melhores histórias.*

SINOPSE

Estudo sobre o leitor, o ato da leitura, a interatividade e as relações entre o leitor e o narrador, nas narrativas dos *livros-jogos solo*, destinados ao público infanto-juvenil. O *livro-jogo* como espaço privilegiado de atualização dos jogos lingüísticos e discursivos presentes no texto literário. Indagações a respeito do livro no futuro: suas formas e usos.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

LIVROS E JOGOS

SIGLAS

LIVROS-JOGOS

A Cidadela do Caos (CC)

Planeta Rebelde (PR)

As Cavernas da Feiticeira da Neve (CFN)

Sorcery! As Montanhas Shamutanti (MS)

A Espada do Templário (ET)

O Tesouro da Amazônia (TA)

A Captura de Kirillian (CK)

A Floresta da Destruição (FD)

O Ônibus das Estrelas (OE)

A Incrível Expedição aos Dinossauros (IED)

LIVROS DA SÉRIE DE J.R. TOLKIEN

O Senhor dos Anéis (SA)

SUMÁRIO

| | |
|---|-----|
| INTRODUÇÃO | 1 |
| 1 - ABRINDO O JOGO | 17 |
| 1.1 - <u>Tecendo os fios da rede</u> | 24 |
| 1.2 - <u>Em busca de um leitor ideal</u> | 32 |
| 1.3 - <u>Uma rede de infinitas combinações</u> | 37 |
| 1.4 - <u>Notas</u> | 47 |
| 2 - E SE O MESTRE MANDAR... | 51 |
| 2.1 - <u>A arte de tecer ilusões</u> | 56 |
| 2.2 - <u>Cruzando imagens: infância e ficção infantil</u> | 63 |
| 2.2.1 - Às mães de família | 68 |
| 2.2.2 - Falando ao coração dos anjos | 74 |
| 2.2.3 - Às crianças brasileiras, sem literatice | 82 |
| 2.2.4 - Luz, câmera, interação: a narrativa-espetáculo | 89 |
| 2.3 - <u>Tudo o que o seu mestre mandar</u> | 94 |
| 2.4 - <u>Notas</u> | 101 |
| 3 - UM JOGO, OS JOGOS | 105 |
| 3.1 - <u>Os jogos dos livros-jogos</u> | 112 |
| 3.1.1 - As regras do jogo | 117 |
| 3.1.2 - Encantos e magias | 123 |
| 3.1.3 - Prêmios e fracassos | 130 |
| 3.2 - <u>Com o pé na estrada</u> | 133 |
| 3.2.1 - No rastro do herói | 139 |
| 3.2.2 - Histórias sem fim | 143 |
| 3.3 - <u>Sem saída</u> | 147 |
| 3.3.1 - Abrindo as portas | 153 |
| 3.3.2 - O jogo de esconder | 166 |
| 3.4 - <u>Notas</u> | 174 |
| 4 - O ETERNO FASCÍNIO | 178 |
| 4.1 - <u>Casos de amor</u> | 181 |
| 4.2 - <u>Da página à tela</u> | 190 |
| 4.3 - <u>Por que ficção?</u> | 200 |
| 4.4 - <u>Notas</u> | 207 |
| CONCLUSÃO | 210 |
| BIBLIOGRAFIA | 216 |

INTRODUÇÃO

Ao final do século XIX, "Boca de Forno" era uma das brincadeiras preferidas da meninada, "... um dos jogos tradicionais mais vivos e ruidosos de nossa infância"¹, segundo o pesquisador de folclore infantil Veríssimo de Melo. O jogo consistia numa aposta de corrida entre meninos, antecedida por um coro que gritava respostas curtas àquele que ocupava o lugar do mestre e determinava as tarefas a serem cumpridas pelos demais. O primeiro a chegar ao destino anunciado passava a ocupar o lugar do mestre e o último sofria o castigo de levar uma "palmada", um "bolo" ou uma "bolacha":

Todos disparavam na corrida. Lutava-se para bater primeiro no poste e logo voltar ao lugar de onde saía. O menino que chegasse por último, levava sempre um *bolo* (pancada, palmada), forte na mão. O que variava no jogo era o objetivo da corrida, como por exemplo, bater no poste, no muro, em determinada calçada, na árvore, etc ².

No Brasil, as variantes da brincadeira, anotadas no estudo de Veríssimo de Melo, não registram diferenças marcantes na construção dos versos e todas sugerem a idéia da perseguição e da fuga dos participantes, assim como a competição para a troca de comando da brincadeira.

Conclui-se, a partir do estudo em questão, que a versão paulista é semelhante às variantes carioca, mineira, capixaba ou catarinense. Percebe-se, nas falas dos jogadores, que todas as versões sugerem, inevitavelmente, a regra da troca de papéis entre o Mestre e os meninos do coro:

Mestre: - Bento, que bento frade! / Coro: - Frade! /
Mestre: - Na boca d'um forno! / Coro: - Forno! /
Mestre: - Tirar um bolo! / Coro: - Bolo! / Mestre: -
Onde seu Mestre quiser que *vades*? / Coro: -
Vades!!! / Mestre: - Quem primeiro, quem primeiro
chegar ao morro da força será o mestre! ³

Em roda, na praça, ou na rua, as crianças, em coro, brincavam, complementando a ordem do mestre: "- Tudo o que o seu mestre mandar.../ - Faremos todos!". Se não fizessem o que era mandado, eles o sabiam, e repetiam: "Levaremos um bolo..." :

- Boca-de-forno!
- Forno!
- Tirando bolo!
- Bolo!
- Onde eu mandar?
- Vou.
- Remandinha, remandinha! Quem for lá naquele poste, bater e chegar aqui por último, apanha um bolo! ⁴

A brincadeira reservava ao grupo de crianças a tarefa de obedecer a um mestre que orientava os seus passos ou determinava seus movimentos e sua atuação no jogo. Um "nós" generalizante, reduzido à função de "coro" atendia às ordens de uma figura definida e nominada: o "mestre". O brinquedo era movido pelas idéias da repetição e do espelhamento. Era preciso seguir o movimento do mestre, assim como era preciso repetir as palavras finais de suas frases ("frade..., forno...") que guardavam, sempre, no espaço reticente, o lugar para a reduplicação, sob a forma de eco, da fala do chefe, do líder, do mestre. Embora o jogo fosse construído com base numa estrutura dialogada, renunciando a garantia de um espaço para a fala ou resposta espontânea do interlocutor, o que ocorria era a previsibilidade invocada na reduplicação do discurso da autoridade.

Philippe Ariès comenta e avalia a importância que os adultos e as crianças atribuíam aos jogos e às brincadeiras nas sociedades antigas, descrevendo algumas práticas comuns, como o uso do brinquedo - bonecas ou fantoches do teatro de marionetes e brinquedos-miniatura -, os quais procuravam representar as pessoas e os objetos do cotidiano; as brincadeiras e os jogos que, inicialmente, não se preocupavam em distinguir, como hoje, sexo ou idade; a participação ativa das crianças, que exerciam

as funções especiais nos "jogos" tradicionais dos rituais das festas coletivas; a dança e as representações dramáticas que reuniam a coletividade, "misturando as idades tanto dos atores como dos espectadores"⁵, e, finalmente, os jogos de azar e a sua correlação com os aspectos morais. Condenado por alguns setores da sociedade, como a Igreja, o jogo era praticado amplamente, inclusive em escolas:

Do século XVII até nossos dias, a atitude moral com relação aos jogos de azar evoluiu de maneira bastante complexa: à medida que se difundia o sentimento de que o jogo de azar era uma paixão perigosa, um vício grave, a prática tendeu a modificar alguns desses jogos, reduzindo o papel do azar - que no entanto ainda subsiste - em benefício do cálculo e do esforço intelectual do jogador: dessa forma, certos jogos de cartas, ou de xadrez, tornaram-se cada vez menos sujeitos à condenação que atingia o princípio do jogo de azar⁶.

Ariès, ao traçar o perfil evolutivo dos jogos, conclui que os mesmos, nas sociedades contemporâneas, mais técnicas, foram perdendo o lugar de destaque que ocupavam, sendo ainda praticados nas sociedades primitivas ou arcaicas⁷. O ensaísta reconhece que, devido às alterações de valores impostos à sociedade moderna, o tempo destinado aos divertimentos encontra-se, hoje, bastante reduzido:

Na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e os divertimentos estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhe dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir unida⁸.

Os jogos, atualmente, não são praticados com a mesma frequência com que ocorriam no passado. As praças já não são as mesmas e os meninos guardam poucos traços da conduta dos meninos de outrora. Atualizado, durante várias gerações, "Boca

do Forno" mantém-se vivo, com pequenas variações, ainda hoje, nas rodinhas de crianças, improvisadas nos *playgrounds* ou nos corredores dos apartamentos, nos pátios acimentados e espremidos dos colégios dos grandes centros urbanos ou nos largos espaços das escolas rurais de todo o país.

Gradativamente, estão sendo acrescentadas outras brincadeiras aos jogos infantis tradicionais e às brincadeiras de roda. Elas refletem a nova realidade - decerto, muito menos inocente, mas não menos fantasiosa - dos meninos e das meninas deste final do século XX, sejam eles da região urbana, ou do interior do Brasil.

Hoje, a programação infantil da televisão e os filmes de cinema estimulam os jogos de ataque e de defesa, e ainda a recriação de personagens heróicas, geralmente associadas ao poder e à força. As crianças, em suas brincadeiras de grupo, travestem-se de policiais e investem contra os inimigos da sociedade, ou, equipadas com capas esvoaçantes e armas potentes, transformam-se em super-heróis para, aliando-se às forças do bem, combaterem as forças do mal. Nos intervalos das brincadeiras, ensaiam movimentos surpreendentemente precisos ou acrobacias mirabolantes em seus *skates* ou patins. Os jovens, assim como os meninos, aventuram-se em partidas intermináveis de jogos eletrônicos, nos computadores de penúltima e última gerações. Brincam, portanto, e criam, a todo instante, direta ou indiretamente, individualmente ou em grupo, novas histórias ao buscarem estratégias ou inventarem soluções para os impasses vividos pelos personagens nas aventuras criadas nas narrativas.

Da *boca do forno* de microondas, pululam, automaticamente, a cada três ou quatro minutos, pipocas ou brigadeiros, basta pressionar, delicadamente, uma das teclas da máquina. Os meninos mastigam, saborosa e instantaneamente, a infância, conscientes de que novos tempos, exigem novas respostas e novas ações. Mas, e se não fizer? Não leva bolo?: "Tem problema, não. Quem manda na minha boca sou eu!"- afirmariam, em uníssono, as novas vozes aos velhos ou novos mestres das antigas brincadeiras infantis.

Se, ao final do século XX, as respostas e as atitudes das crianças e dos jovens são necessariamente outras, não são outros os gêneros de brincadeiras. Meninos e meninas continuam recorrendo aos brinquedos cantados, às adivinhas, aos jogos e às charadas, para, em grupo, viverem, alegremente, a sua infância. Atualmente, os jovens também não dispensam os desafios e participam, entusiasticamente, dos jogos em grupo. Alguns deles, porém, desconhecem a brincadeira que a avó contou para a mãe, que contou para o filho e que acabou virando nostalgia de infância, impressa num livro para crianças ou num livro de folclore. Ficaram registrados, na memória, os ecos das vozes ruidosas e inocentes do passado: "...frade!, -Frade!, -...forno!, - Forno!"

Nas mesmas praças e nos pátios da meninice, ou nas páginas dos livros memorialistas ou de ficção, permaneceram retidos, para sempre, na lembrança de seus autores, os "Era uma vez" das mil e uma saudosas histórias de infâncias distantes. Ficaram gravados, na memória dos meninos, todos os refrões utilizados pelas velhas e admiráveis contadoras de histórias: "Entrou por uma perna de pato, saiu por uma perna de pinto, quem quiser que conte cinco..."

Consagrados autores da literatura brasileira, como Monteiro Lobato, José Lins do Rego e Graciliano Ramos fizeram das boas tias e meigas avós, das cozinheiras e bordadeiras, das velhas e sábias ou estranhas, mas sedutoras figuras as suas grandes e inesquecíveis personagens, remetendo o leitor ao tempo em que se contavam histórias, em rodas de meninos, na praça, nos pátios e nos casarões. Essas figuras, geralmente femininas, surgiam, para despertar a fantasia das crianças, entremeando de palavras e de gestos expressivos as narrativas.

Anteriormente, ainda no século XIX, Júlia Lopes de Almeida, Adelina Lopes Vieira e Figueiredo Pimentel, dentre outros autores dedicados à produção sistemática de obras destinadas às crianças, inscreviam a figura das contadoras de histórias em seus contos infantis, de fundo moralizante. Que imagem esses escritores faziam da criança, do público leitor infantil e da própria infância? A quem e de que modo dirigiam-se os narradores, em suas obras?

A figura da pessoa velha, experiente e sábia tem também o seu lugar bem marcado na literatura infanto-juvenil ou na ficção memorialista. Ela assume, integralmente, o papel de contadora de casos reais, vividos ou conhecidos no grupo familiar. O bom contador de histórias possuía um talento próprio e técnicas especiais que lhe permitiam a verdadeira interação com o público. Aos ouvintes era garantida a oportunidade de preencher as lacunas deixadas pela narração dos mistérios e dos segredos e participar da atividade, incentivado pelo contador de histórias, imaginando o desdobramento das mesmas.

Se hoje, decididamente, já não se encontram mais, com a mesma frequência, e da mesma forma apresentada no passado, a figura dos contadores de histórias espalhando elementos de fantasia e ilusão entre crianças e jovens, perguntamo-nos: Qual o lugar ocupado, atualmente, pela ficção no imaginário infantil? Qual o lugar reservado ao livro de ficção pelas crianças e jovens? No mundo atual, voltado para a interatividade e a flexibilização ou democratização das escolhas, que estratégias estão sendo utilizadas para atrair o leitor ao livro? Estas questões permeiam nosso estudo.

1. Os *livros-jogos* e suas relações interativas

Uma comunicação interativa pressupõe a idéia de reciprocidade. Interatividade é o termo-chave que explica as relações entre diversos setores da sociedade contemporânea. Ela está presente nos serviços, no comércio eletrônico, na publicidade, na educação, nas artes, em geral e, na literatura, em particular.

Neste estudo, elegemos como fonte de investigação uma espécie curiosa de texto interativo, destinada às crianças e jovens da atualidade, os *livros-jogos solo*. Nesses livros, a atuação do leitor ocorre de forma singular, pois ele assume, naturalmente, dois papéis bastante ativos, durante a leitura da narrativa, figurando como leitor e jogador, simultaneamente. Os jogos da narrativa de um *livro-jogo* apontam para

uma inversão de expectativas, para uma abertura de sucessivas entradas e saídas no interior de um texto labiríntico, sempre pronto a despistar, a iludir, a desviar o leitor dos sentidos previstos, abrindo novas possibilidades de leitura a cada bifurcação do caminho.

Com o *livro-jogo*, o leitor ganha um novo brinquedo. Pode brincar sozinho, mas sabe que conviverá com uma série de personagens. Tem um roteiro traçado para a sua aventura, mas sabe que poderá desdobrá-lo, acionando as opções ideais, de acordo com a sua intuição, esperteza e sorte. Sabe também que é um jogo, um *livro-jogo*. Resta-lhe conhecer e respeitar as suas regras para, enfim, resolver seus desafios e vencer os inimigos que se lhe interponham no caminho, impedindo que alcance o final da aventura e da narrativa. Tem um livro nas mãos e sabe que está dentro de um jogo. Então, senta-se e lê, fascinado.

Nos *livros-jogos solo*, criados a partir da década de 70, o leitor mantém uma relação interativa, assumindo diferentes papéis, desde leitor a co-autor e personagem das aventuras narradas. Nestes livros, a noção de abertura à participação do leitor, prevista no universo ficcional, é flagrante. O leitor deve optar, continuamente, por uma das soluções apresentadas pelo narrador, a fim de dar continuidade à história. Sua intervenção é, portanto, direta e essencial para o desenvolvimento da seqüência narrativa. A todo momento, o leitor é levado a fazer previsões, o que, para ele, resulta num processo lúdico, bastante prazeroso.

Associam-se, nos *livros-jogos*, a atividade de leitura e a atividade do jogo, através da criação de desafios, instruções e tarefas a serem cumpridas pelo leitor. A cada final de uma seqüência, descrevem-se situações emergenciais, geradoras de suspense. Os desfechos dos fragmentos e, portanto, a continuação da aventura é de responsabilidade exclusiva do leitor. Assim como nos romances policiais ou de aventura, o leitor, nos *livros-jogos*, não tem sossego. A cada cena narrada interpõe-se outra de maior suspense e ação, exigindo do leitor, incursões constantes ao imaginário, a fim de tomar decisões rápidas e inventivas. Múltiplos acontecimentos e personagens

se entrecruzam na narrativa. Também a nível do processo de leitura, cumpre ressaltar que esses livros tendem a roteirizar a história, além de fugirem de uma linearidade prevista nas narrativas tradicionais. Como num jogo, o leitor salta as seqüências como se estivesse transpondo obstáculos, traçando, dessa forma, o circuito de sua leitura do livro.

Já existem alguns *livros-jogos solo* publicados por autores brasileiros, preocupados em tematizar a realidade nacional, com seus mitos e suas lendas, ou ainda recorrendo a passagens históricas ocorridas em espaços e tempos diversos. Entretanto, a grande maioria das publicações provem dos Estados Unidos da América e da Europa, fato justificado pela própria origem e história da criação e evolução dos *livros-jogos*.

Não pretendemos fazer, neste estudo, um juízo de validade estética dessas obras, mas desejamos analisar sua estrutura e composição literária, buscando evidenciar os recursos utilizados para a geração de uma possível comunicação interativa, analisando o papel do narrador e do leitor nesses textos e ainda confrontá-los com os papéis exercidos pelos mesmos em algumas narrativas tradicionais.

Os textos interativos infanto-juvenis são, geralmente, apresentados no formato de *livros-jogos*. O que está verdadeiramente em jogo nesses livros? Sua condição de livro-objeto pode estar ameaçada com o aparecimento dos livros eletrônicos? Alguns autores discutem essa questão afirmando-se pessimistas em relação à existência do livro enquanto objeto, prevendo a sua total substituição num futuro não muito distante, por outras formas avançadas de tecnologia. Outros são radicalmente contrários a essa posição, afirmando ser o livro um objeto insubstituível. Não são poucas as opções já existentes de livros eletrônicos, desde versões informatizadas de obras clássicas na forma de *CD roms* ou *audio livros* e *video textos*. Que posição adotar diante dessa nova realidade? "Você decide", afirmaria o apresentador de um polêmico programa interativo de uma conceituada rede de televisão brasileira. Esta não é, certamente, uma decisão das mais fáceis.

"Você decide", apela o narrador, nos *livros-jogos*, garantindo ao leitor a sua entrada na aventura a ser narrada. Existiriam, nestes livros, espaços concretos reservados para a formulação de outras opções além das já assinaladas pelo narrador nas *referências* sugeridas em cada seqüência narrativa? Que tipos de estratégias de formulação de *referências* estariam orientando a entrada do leitor na narrativa?

Selecionamos depoimentos expressivos de autores que teorizaram acerca da leitura e do leitor, no sentido de identificar a exata fronteira que se afirma entre o olho que lê e a imaginação do leitor. Entre o livro e o leitor, cria-se uma ligação estreita de entendimento e afeição ou, ao contrário, se estabelece entre ambos um sentido de estranheza, de indiferença, ou até mesmo desafeição. Entrar no livro para ficar ou para passar por ele, incólume? - eis uma das questões norteadoras das grandes discussões a respeito da leitura.

Atualmente, os livros de ficção continuam investindo na fruição autônoma do leitor assegurando a sua participação na construção da trama. Os *livros-jogos* solo o fazem, especialmente, conduzindo o leitor, durante o processo de leitura, a uma série de escolhas interpretativas, calcadas em jogos de perguntas e respostas ou desafios propostos a fim de solucionar os impasses da narrativa. O leitor é convocado a participar, enfim, como co-autor da trama, agindo com certa liberdade interpretativa. Numa narrativa fundada na imprevisibilidade, dispõem-se, propositalmente, lacunas para que o leitor, numa relação interativa, as preencha a partir de intervenções pessoais. O incentivo a uma verdadeira interlocução é levado, nos textos interativos, às últimas conseqüências.

2. Vozes que se cruzam nas tramas do texto

Tentamos caminhar, neste estudo, em direção aos destinatários dos *livros-jogos*, evocando a relação dialógica estabelecida entre os mesmos e os narradores. Ao

afirmar, portanto, o desejo de traçar o perfil do leitor e do narrador nos textos interativos, estamos, conseqüentemente, reafirmando um outro desejo, qual seja o de investigar os vínculos por eles mantidos durante a seqüência narrativa.

Apoiamo-nos nas idéias formuladas pelo teórico da Estética da Recepção, Wolfgang Iser, acerca da relação entre o leitor e o texto, entendendo, como ele, que não se pode, hoje, ignorar a presença decisiva do leitor no processo de construção e interpretação da obra literária, ou seja, o verdadeiro processo de interlocução estabelecido durante o ato de leitura. Seus estudos mais recentes acerca do *ficção* e do *imaginário* nos textos ficcionais representaram contribuições preciosas para o desenvolvimento de nossas reflexões neste trabalho.

Para avançar no estudo da temática do jogo, recorreremos aos trabalhos pioneiros de Johan Huizinga e Roger Caillois, relacionando especificamente ao texto literário os aspectos mais significativos por eles desenvolvidos em seus ensaios. Seguimos também outras orientações mais recentes como as de Wolfgang Iser e Michel Picard que, ao reverem as concepções de Huizinga e Caillois, estabelecem uma original articulação entre a teoria do jogo e a do texto ficcional.

Recorremos às idéias desenvolvidas por pesquisadores como Jean Foucambert e Ana Teberosky, que vêm atuando, com seriedade e criatividade, na área da Educação, elaborando pesquisas consistentes e inovadoras a respeito da leitura e da escrita. Esses autores acreditam que o leitor é aquele que dialoga com o texto, participando, enfim, como verdadeiro interlocutor do mesmo. As pesquisadoras brasileiros dedicados às temáticas da leitura e do leitor como Angela Kleiman, Eliana Yunes, Marisa Lajolo, Regina Zilbermann, Maria Helena Martins, Gloria Pondé e Suzana Vargas serão citadas, pois vêm desenvolvendo projetos e estudos fundamentais nessa linha, confirmando a necessidade de se estimular, entre crianças e jovens, um vínculo prazeroso com a leitura, desenvolvendo um leitor crítico e sagaz que saiba ler além das entrelinhas, demonstrando, desse modo, uma fecunda atividade de interação com o texto.

Estabelecemos também um diálogo com Roland Barthes, Umberto Eco, Italo Calvino e Wolfgang Iser, no sentido de apreender-lhes o conceito de *leitor*, *leitor implícito* e *leitor modelo*, assim como a sua caracterização dos textos contemporâneos. Os conceitos de *obra aberta*, *texto múltiplo* e *hipertexto* serão aqui utilizados e discutidos ao tratarmos da estrutura narrativa dos textos interativos.

Utilizamos, como fontes primárias, algumas séries de *livros-jogos solo* publicadas no Brasil e elegemos três editoras, por seu trabalho pioneiro e de publicação sistemática de obras do gênero: Marques Saraiva, Scipione e Ediouro. Também recorremos a uma coleção específica da editora Objetiva, "Game Book", com o intuito de apresentarmos uma espécie de *livro-jogo solo* de estrutura diferente dos demais estudados. Nele, a participação do leitor se dá por meio de tarefas e a ilustração tem uma função especial. Para efeito de limitação do corpus de nosso estudo, elegemos alguns dos títulos mais representativos da obra de dois autores consagrados na publicação desses livros: Steve Jackson e Ian Livingstone. Estes autores são ingleses, mantêm uma sociedade, produzem livros individualmente e em co-autoria e são bastante lidos no mundo inteiro. Embora a produção de *livros-jogos solo* nacional ainda não seja significativa, julgamos importante destacá-la, salientando determinadas particularidades relacionadas à sua temática e ao tratamento dado ao narrador e ao leitor, assim como a relação entre eles. Nas citações, optamos por empregar as iniciais do título do livro, seguidos do número da sequência narrativa, já que, nos *livros-jogos*, diferentemente dos demais livros, não há indicação de número de página. Também utilizamos a sigla SA nas citações da série O Senhor dos Anéis, de Tolkien, no quarto capítulo.

Conferimos, intencionalmente, ao nosso trabalho uma estrutura circular. Nesta introdução, levantamos as questões básicas a respeito de nossa investigação sobre os livros-jogos articulando-as com as questões específicas da atividade da leitura.

No capítulo intitulado "Abrindo o jogo", procuramos ampliar as idéias acerca do ato de ler relacionando argumentações teóricas de conceituados psicólogos e

pedagogos a depoimentos colhidos entre diferentes ficionistas brasileiros e estrangeiros. Associando a atividade da leitura à atividade do jogo e reconhecendo, como essencial, o componente interativo presente no processo de leitura, lançamos, por conseguinte, já neste capítulo, alguns elementos para uma posterior discussão sobre a estrutura dos *livros-jogos*. Iniciamos o estudo como se estivéssemos, verdadeiramente, dando a partida ou iniciando o jogo. A intenção do título do capítulo é declaradamente dúbia (faz parte do jogo despistar, sugerindo algumas opções de caminhos ao leitor.). Abrir o jogo pode suscitar, portanto, uma dupla interpretação, a saber: o termo abrir ora sugere o começo do trabalho, ora revela, associado à palavra jogo, a base para a compreensão dos temas a serem desenvolvidos nos capítulos seguintes. Pareceu-nos fundamental compreender a atuação do leitor, na trama dessas narrativas e na própria elaboração da obra literária, assumindo integralmente seu papel de co-autor: de que modo(s) a criança e o jovem preencheriam as lacunas nos textos dos *livros-jogos*?

No capítulo seguinte, "E se o mestre mandar..." , abordamos as figuras do narrador e do leitor nos *livros-jogos*. Revisitamos alguns clássicos da literatura brasileira que tratam da antiga e esquecida arte de contar histórias, referindo-se, em suas narrativas, ao papel do contador de histórias e do ouvinte, sua relação prazerosa com essa atividade, ao contrário da relação estabelecida pelo leitor com a leitura de livros, a rigor, definida como penosa e árdua. Ao traçarmos um breve histórico da literatura infanto-juvenil brasileira, destacando alguns autores de produção significativa nos séculos XIX e XX, procuramos, além de apresentar a visão de leitor infantil da época, traçar um perfil evolutivo da atuação do leitor no processo de leitura das obras, a partir de uma análise contrastiva da visão de infância dos autores, de diferentes épocas. Centramos a nossa maior e melhor atenção na relação entre o leitor e o narrador nos *livros-jogos solo*, refletindo, particularmente, sobre os disfarces ou intenções subliminares do discurso dialógico ensaiado pelo narrador. O narrador, agindo, na narrativa, como roteirista, pode associar-se à figura do Mestre que comanda o coro no jogo infantil. O Mestre aqui comanda ou apenas orienta as opções do leitor? O que se

quer, enfim, que o leitor escolha? Nem todos os *livros-jogos* partem da pressuposição de que o leitor possa alterar os rumos da aventura, tornando-se leitor e personagem simultaneamente. São analisadas especialmente, neste capítulo, as narrativas interativas que restringem a participação do leitor ao cumprimento de tarefas específicas, a cada etapa da aventura, no sentido de tornar o jogo da leitura mais sedutor.

Em "Todos os Jogos, o Jogo", discutimos o conceito de jogo, compreendendo o texto ficcional como espaço lúdico e analisando os diferentes jogos contidos nos *livros-jogos* e, mais especificamente, os jogos de linguagem, ou seja, as estratégias de linguagem utilizadas, intencionalmente, nas narrativas, a fim de provocar uma eficiente comunicação interativa. Neste capítulo, procuramos aprofundar, detalhar e exemplificar as relações estabelecidas entre o leitor e o narrador, nas narrativas dos *livros-jogos solo*. As origens do *livro-jogo* são revistas e ampliadas, a partir da análise de aspectos centrais dos livros da série O Senhor dos Anéis, de Tolkien, considerada pelos especialistas a obra capital para a compreensão do universo complexo dos *livros-jogos*. Elegemos o *mistério* e a *perseguição* como temas recorrente das narrativas e, a partir daí, desenvolvemos as questões relacionadas à construção das categorias de espaço e de tempo nesses livros.

Fechamos, portanto o círculo, com o capítulo intitulado "O Eterno Fascínio", apresentando a visão de ensaístas e escritores a respeito da sociedade contemporânea e sua relação com o universo tecnológico. Destacamos alguns elementos que propiciassem uma breve reflexão a respeito da *imagem*, antecipando os possíveis elos de conexão entre a *página* dos livros e a *tela* dos computadores e, desse modo, buscando a compreensão do processo de comunicação e de recepção do destinatário de uma obra ficcional. Concentramos nossa reflexão final numa questão atual e bastante polêmica: Qual o lugar do livro e da leitura no mundo virtual? Reconhecendo ser inviável arriscarmos-nos a formular uma resposta definitiva para essa questão, pelo simples fato de estarmos refletindo sobre ela no momento exato em que a vivemos, procuramos reunir algumas conjecturas de pensadores da cultura e da

sociedade, a fim de organizar os elementos necessários para a elucidação do problema levantado. Pareceu-nos, portanto, relevante assinalar, no capítulo em questão, as diferentes posições dos escritores e ensaístas a respeito do futuro do livro, ou seja, suas perspectivas a respeito do livro, da leitura e do leitor no século XXI. Através das reminiscências de ensaístas e de ficcionistas, procuramos ainda compreender a visão da criança a respeito dos livros e do ato da leitura. Evidencia-se que, para a criança que lê, a leitura está e sempre esteve associada à idéia do jogo, do prazer e da descoberta.

Nosso objetivo com esse estudo consiste em entender esse novo modo (ou só mais uma nova moda, como querem alguns?) de transação ou interação entre o leitor e o livro. Uma nova modalidade de texto literário fez-nos repensar a prática da leitura por muitos séculos tão mal entendida, e em tempo algum, tão discutida quanto em nossos dias.

Por tratarmos, neste estudo, de um espécie literária criada recentemente, a bibliografia específica ainda é muito reduzida. Recorremos, portanto, freqüentemente, à publicação de artigos em jornais e revistas ao discutirmos as questões relacionadas especificamente aos *livros-jogos*. Muitas vezes, optamos por comentar matérias publicadas na seção de Informática dos periódicos e utilizamos depoimentos dos próprios autores desses livros, extraídos de revistas especializadas.

Nosso interesse em aprofundar um estudo sobre os *livros-jogos* coincide com o crescente interesse dos leitores por esse tipo de textos, no Brasil e em outros países, fato comprovado pelo aumento da produção editorial de revistas especializadas em livros e jogos, inclusive no mercado brasileiro, e também pela formação de pequenos clubes ou associações de leitores de textos interativos, assim como a realização periódica de estudos sobre o tema.

Em roda, nas praças, nas bibliotecas, individualmente ou em grupo, as crianças e os jovens lêem e brincam de criar, contar e recontar histórias. Ao seguirem as orientações dos narradores dos *livros-jogos*, participam ativamente de um jogo que envolve muitos outros jogos. Seu papel agora não se reduz ao de um figurante num

coro. Permitem-lhe traçar os destinos do herói, cumprir desafios, inventar novas soluções e diferentes estratégias de leitura. Queremos seguir os passos desse leitor/herói, viver com ele as suas perigosas aventuras e, desse modo, avançar na compreensão do complexo, polêmico e sedutor universo dos textos interativos.

3 - Notas

¹ MELO, V. (s.d.), p. 147

² Ibidem

³ Idem, p.148

⁴ Idem, p.147

⁵ ARIÈS, P. (1981), p.104

⁶ Idem, p.108

⁷ Idem, p.109

⁸ Idem, p.94

1 - ABRINDO O JOGO

Cada obra deixa como que para um que a assimila um espaço de jogo que ele tem que preencher.

Hans Georg Gadamer *

Durante séculos, compreendeu-se a leitura como uma atividade exclusiva para olhos. Privilegiava-se, nas escolas e nos lares, a visão da leitura como mero reconhecimento de signos lingüísticos impressos numa página em branco. Essa visão, embora ultrapassada e, há muito, reformulada, ainda serve de orientação a vários educadores. Saber ler, ainda hoje, para muitos alfabetizadores, consiste, tão somente no ato de saber decifrar.

Jean Foucambert sugere que se reflita, antes de mais nada, sobre o que é a leitura e arrisca-se a lançar, em seus ensaios, antecipações de respostas a essa indagação fundamental:

Ler não é apenas passar os olhos por algo escrito, não é fazer a versão oral de um escrito (...) Ler significa ser questionado pelo mundo e por si mesmo, significa que certas respostas podem ser encontradas na escrita, significa poder ter acesso a essa escrita, significa construir uma resposta que integra parte das novas informações ao que já se é (...) O ato de ler, em qualquer caso, é o meio de interrogar a escrita ¹.

*GADAMER, Hans Georg. A Atualidade do Belo. A arte como jogo, símbolo e festa. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1985, p. 43

Contrariando a tese de que o ato de ler resume-se, exclusivamente, a soletrar e pronunciar palavras em seqüência linear, Hans Gadamer afirma que a tarefa hermenêutica é realizada, continuamente, pelo leitor, durante o processo da leitura. Este movimento hermenêutico funciona, para Gadamer, como um jogo reflexivo, motivado pela própria obra e realizado pelas expectativas de sentido do leitor². Nesse jogo de permanente interação, a imaginação e a razão se unem para construir o significado global do texto.

Certos romances brasileiros, muitos deles de cunho memorialista e, portanto, de valioso conteúdo documental, abordam a temática da leitura e das experiências iniciais dos protagonistas enquanto leitores.

No capítulo "Leitura", de Infância, de Graciliano Ramos, o protagonista se revê menino e narra seus primeiros contatos com as letras: um desastre. Aprender, fora, para ele, uma tarefa imposta e submeter-se a ela representava, unicamente, livrar-se de outras obrigações e castigos.

Para o pai do menino, aprender as letras era considerado, tão somente, sob seu aspecto funcional: o alfabetizado era "um sujeito sabido", possuidor de "armas terríveis". O menino, por sua vez, não conseguia entender essa idéia ou acreditar na importância creditada pelo pai a esse saber que, para ele, não oferecia significado algum: "Isto me pareceu absurdo: os traços insignificantes não tinham feição perigosa de armas" ³.

Aprender a ler tornou-se, portanto, para o menino, uma "escravidão imposta arditosamente". Alfabetização tornou-se, do mesmo modo, sinônimo de "condenação", "tarefa odiosa", em oposição às outras tarefas cumpridas anteriormente:

Enfim consegui familiarizar-me com as letras quase todas. Aí me exibiram outras vinte e cinco, diferentes das primeiras e com os mesmos nomes delas. Atordoamento, preguiça, desespero, vontade de acabar-me ⁴.

As antigas e agradáveis tarefas do menino, livre de obrigações, vivendo a sua infância entre as caixas e pacotes da loja do pai, opunham-se às difíceis, longas, enjoadas e infernais tarefas de aprendizado de leitura. O espaço do prazer, da diversão, cede lugar ao espaço da prisão, do "não-pensamento", onde "as idéias se imobilizavam":

Condenaram-me à tarefa odiosa, e como não me era possível realizá-la convenientemente, as horas se dobravam, todo o tempo se consumia nela. Agora eu não tocava nos pacotes de ferragens e miudezas, não me absorvia nas estampas das peças de chita: ficava sentado num caixão, sem pensamento, a carta sobre os joelhos ⁵.

Na narrativa, a diferenciação entre *ler* e *decifrar* aparece de forma singular. O menino revela compreender as histórias de Trancoso, entretanto não encontra sentido nas obrigações impostas pelos outros: "O que me obrigavam a decorar parecia insensato" ⁶.

Quando o pai desiste de sua tarefa de instrutor e abandona o filho à própria sorte, o menino, movido pelo desejo, consegue se lançar à tarefa de aprender, guiado, agora, por suas dúvidas e pela ação de Mocinha, com quem podia, finalmente, dialogar:

Respirei, meti-me na soletração (...). Gaguejei sílabas um mês. No fim da carta elas se reuniam, formavam sentenças graves, arrevesadas, que me atordoavam (...). Eu não lia direito, mas, arfando penosamente, conseguia mastigar os conceitos sisudos... ⁷

Ao final do capítulo, enfatiza-se a necessidade de se compreender a leitura como um ato significativo para quem lê. Abre-se, na narrativa, a possibilidade de se visualizar o processo de elaboração do menino, que procura, agora, dar um significado às letras, antes meros significantes, palavras e frases destituídas de sentido.

No grupo social no qual o personagem de Infância estava inserido, o conceito de ler distanciava-se, consideravelmente, da idéia de prazer. Perseguido pela

lembrança dos côvados, o menino se desesperava diante das tediosas e assustadoras lições de memorização do alfabeto: "Se não visse o côvado, eu ainda poderia dizer qualquer coisa. Vendo-o, calava-me" ⁸. Ele descreve, ao contrário, com ternura e melancolia, a sua relação de intimidade com as histórias de Trancoso: "De fato eu compreendia, ronceiro, as histórias de Trancoso. Eram fáceis. O que me obrigavam a decorar parecia-me insensato" ⁹.

Na narrativa, a descrição do processo gradual e penoso de formação desse sujeito-leitor tem o seu ápice no capítulo "Os astrônomos", quando o menino, levado primeiramente pelo pai a ler um romance, por obrigação, passa a compreender "o sentido da prosa confusa" ¹⁰, arriscando-se a levantar algumas hipóteses sobre a trama, para em seguida, deixar-se absorver, por completo, pelos personagens e acontecimentos narrados, até passar a procurar, espontaneamente, o livro:

...os fugitivos, os lobos e o lenhador agitaram-me o sono. Dormi com eles, acordei com eles. As horas voaram. Alheio à escola, aos brinquedos de minhas irmãs, à tagarelice dos moleques, vivi com essas criaturas de sonho, incompletas e misteriosas ¹¹.

O pai, que, primeiramente, numa "noite extraordinária" ¹² o estimulara a ler, resolve afastá-lo do livro, ao perceber suas dificuldades de leitura. Diante da decepção causada pelo pai - "Era como se tivesse descoberto uma coisa muito preciosa e de repente a maravilha se quebrasse" ¹³ -, e das dificuldades concretas de decifração dos enigmas da leitura do romance, o menino busca a ajuda de Emília, sua "excelente prima" que o incentiva a "arriscar-se" a ler sozinho.

Experimentar tamanho risco, o de tornar-se um verdadeiro leitor, exigia do menino bastante coragem para desmanchar a convicção fabricada por todos que o cercavam de que era dotado de uma "fraqueza mental", era, enfim, um "bruto", incapaz de "compreender as palavras difíceis":

E tomei coragem, fui esconder-me no quintal, com os lobos, o homem, a mulher, os pequenos, a tempestade na floresta, a cabana do lenhador. Reli as folhas já percorridas. E as partes que se esclareciam derramavam escassa luz sobre os pontos escuros. Personagens diminutas cresciam, vagarosamente me penetravam a inteligência espessa. Vagarosamente ¹⁴.

Robert Louis Stevenson, num ensaio escrito e publicado em 1887, intitulado "Os livros que me influenciaram" ¹⁵, refere-se ao autêntico leitor como aquele ser capaz de ler inteligentemente, demonstrando ser possuidor do dom da leitura ¹⁶. Para Stevenson, em se tratando de leitura, não há meio-termo. Somente o autêntico leitor poderia desvendar os segredos das palavras, enquanto os falsos leitores manter-se-iam surdos aos seus apelos secretos. O escritor e ensaísta é categórico em suas reflexões: para ser leitor é preciso deixar-se ser cativado pelos livros:

Devemos "devorar" o livro que estamos lendo, ser fascinados por ele, deixar levar-se por ele para depois voltar, com a alma em chamas, não conseguindo pegar no sono nem juntar as idéias, levados por um verdadeiro turbilhão de imagens animadas, como que chacoalhados dentro de um caleidoscópio ¹⁷.

Stevenson afirma que a leitura, para ser digna desse nome, deveria ser absorvente e voluptuosa. O escritor evoca não só o poder da verdadeira leitura, como a permanência de seus efeitos sobre o leitor. As imagens da história se sucedem ininterruptamente na mente do leitor, como se um verdadeiro turbilhão de emoções e sensações se passassem em seu interior:

As palavras, quando lemos um livro que nos fala ao coração, devem continuar ressoando no nosso ouvido como o tumulto das ondas batendo contra os recifes, e a estória - caso se trate de uma história - deve desfilar sob os nossos olhos em forma de milhares de imagens coloridas. É buscando esse prazer que na radiosa e agitada época da nossa infância lemos com tanta atenção e temos tanto carinho e adoração pelos nossos livros ¹⁸.

George Steiner compartilha desse ideal extremado de leitor transformado em presa implacável do texto. O ensaísta reafirma o papel ativo do leitor - "a leitura é uma forma de atuação" ¹⁹ -, na medida em que a ele cabe se deixar ou não seduzir pela "voz do livro", tornando-se, portanto, indiferente ou não à sua leitura:

Atraímos a presença, a voz do livro. Permitimos que entre, ainda que não sem reservas, em nosso íntimo. Um poema magnífico, um romance clássico entram à força em nosso interior; tomam de assalto e ocupam as praças fortes de nossa consciência. Exercem sobre nossa imaginação e desejos, sobre nossas ambições e sonhos mais secretos, um domínio estranho e contundente ²⁰.

O verdadeiro leitor, para Steiner, lê corretamente quando deixa-se contagiar pelo que lê, correndo, inclusive, o risco de se transformar, após a leitura de determinadas obras, modificando hábitos, olhando, enfim, para si mesmo e para o que o cerca sob um novo ângulo, de forma renovada:

Ler corretamente é correr grandes riscos. É tornar vulnerável nossa identidade, nosso autodomínio. (...) Quem leu A Metamorfose, de Kafka e consegue se olhar no espelho sem se abalar, talvez seja capaz, do ponto de vista técnico, de ler a palavra impressa, mas é analfabeto no único sentido que importa ²¹.

Maurice Blanchot busca a definição do ato de ler, utilizando-se da enumeração de tudo o que ele não é. Ler não é somente compreender, afirma. A leitura situa-se num entre-lugar, está aquém ou além da compreensão. A leitura nada faz e entretanto tudo realiza: "Ler não é, portanto, obter comunicação da obra, é "fazer" com que a obra se comunique" ²². Para o crítico, a leitura é, basicamente, positiva, e mais criadora do que propriamente a criação, por ser capaz de substituir a luta angustiada do escritor, que lida com o interminável e o desordenado, pelo entusiasmo e a certeza de felicidade e plenitude do leitor, quando se estabelece entre ele e a obra uma verdadeira

afinidade, ou seja, quando o leitor responde com um "Sim, leve e transparente" ²³ aos apelos silenciosos da leitura.

Para Jean Foucambert, o leitor autêntico não se fixa nas camadas superficiais das palavras, mas busca o que está por trás delas, o seu segredo, relacionando o dito ao não dito, ou seja, lendo nas entrelinhas. O ensaísta associa o ato da leitura a uma negociação entre o que se situa adiante e atrás dos olhos, o conhecido e o desconhecido. O leitor, durante o processo de leitura, precisa dispor de seu repertório, mobilizando tudo o que sabe a respeito do que lê.

Foucambert recorre a uma feliz imagem ao comparar o trabalho do leitor com o ofício de um detetive ²⁴. O leitor, como um detetive aplicado, reconhece no texto múltiplos sentidos e direções e, recorre aos indícios de que dispõe para formular e verificar suas hipóteses, conferindo suas antecipações dos diversos sentidos que poderá encontrar no próprio texto. A conduta do leitor competente é marcada pela curiosidade e pelo interesse em decifrar e resolver os enigmas ou os "pontos obscuros" ²⁵ do texto. Para que tal aconteça, leitor e texto mantêm intercâmbios de informação entre si, negociando o conhecido que constitui o repertório do leitor, e o desconhecido que está no papel:

Ter uma leitura flexível, poder saborear um texto palavra após palavra, voltar atrás para comparar e aprofundar, dizer um trecho em voz alta, por prazer, ler entre as linhas, interrogar-se sobre essa aventura da escrita oferecida pelo autor (...) tudo isso só é feito por quem sabe ler bem... ²⁶

O grau de competência do leitor pode ser avaliado com base no domínio das estratégias visuais, psicológicas e lingüísticas por ele empregadas nos complexos processos de leitura. A atuação do leitor consiste, portanto, num trabalho dinâmico, que prevê a exploração do texto, a partir de um levantamento de questões prévias. O leitor constrói um conjunto de expectativas ao estabelecer os sentidos de um texto ficcional.

Maria Helena Martins aponta para as direções possíveis da leitura e enfatiza o papel ativo do leitor em sua interação com o texto e com o mundo:

A leitura vai, portanto, além do texto (seja ele qual for) e começa antes do contato com ele. O leitor assume um papel atuante, deixa de ser mero decodificador ou receptor passivo. E o contexto geral em que ele atua, as pessoas com quem convive passam a ter influência apreciável em seu desempenho na leitura ²⁷.

Sua concepção abrangente de leitura não se reduz ao trabalho de decodificar os sinais lingüísticos, e sim dar sentido a estes sinais: "...a leitura tem mais mistérios e sutilezas do que a mera decodificação de palavras escritas" ²⁸. Para a ensaísta, a leitura deve ser desmitificada e compreendida como um processo abrangente, pois envolve um conjunto de componentes em sua dinâmica. Estão em jogo, no momento da leitura de uma obra, aspectos sensoriais, emocionais, intelectuais, fisiológicos, neurológicos, culturais, econômicos e políticos ²⁹.

O leitor verdadeiro sabe que um texto - e mais especificamente o texto ficcional - não tem apenas um sentido, mas vários. Barthes afirma a pluralidade do texto assim como a necessidade de pluralidade na leitura: "Ler é encontrar sentidos" ³⁰. O leitor, por si só, ao aproximar-se do texto, não se encontra em estado de inocência, mas já carrega consigo "uma pluralidade de outros textos" ³¹. Ao acionar o seu olhar plural sobre o texto, o leitor desencadeia um processo de nomeação progressiva de uma complexa rede de significados. A tarefa do leitor, segundo o ensaísta, está associada à idéia de movimento, de deslocamento incessante e de articulação, através da leitura, dos sentidos encadeados e agrupados no espaço do texto.

1.1 - Tecendo os fios da rede

Ao associar o texto à imagem do tecido, Barthes refere-se a um trabalho de

"entrelaçamento perpétuo" ³², textura no qual o texto se faz e o sujeito/ leitor se desfaz. Impossível, portanto, reduzir um texto a uma leitura unívoca, à "unidade do sentido" ³³. Os fios da escritura estão necessariamente intrincados, trançados, processando-se ao mesmo tempo. Um fio só não faz sentido, sendo necessário, portanto, entrelaçar os fios para que o texto aconteça. Barthes vincula a imagem da *trança* e do *rendado* à imagem do tecido para configurar a trama de fios que se cruzam no texto:

O texto, ao fazer-se, é semelhante a uma renda valenciana que nasce diante dos nós dos dedos da rendeira: cada seqüência espera, como um bilro provisoriamente inativo, enquanto seu vizinho trabalha; em seguida, quando chega sua vez, a mão retoma o fio; e à medida que o desenho se constitui, cada fio marca sua ação com um alfinete, que retém e desloca o desenho pouco a pouco: o mesmo ocorre com os termos da seqüência: são *posições* ocupadas e, em seguida, ultrapassadas com vistas a um investimento progressivo de sentido ³⁴.

Barthes aproxima a voz à mão e a trama do texto à trama da renda. Em seus enunciados, enfatiza que a escritura é formada de fios/vozes entrelaçados, ou seja, das "vozes trançadas" ³⁵ pela mão que intervém para reunir o que antes era inerte. Afirma ainda que a voz que se ouve no texto é a voz do leitor - "... o discurso fala de acordo com o interesse do leitor." ³⁶ -, e não a voz do autor, que estaria a comunicar uma mensagem ao leitor.

Para Angela Kleimann, três níveis de conhecimento são constantemente ativados durante a leitura, e se associam gerando significado e, conseqüentemente, compreensão do texto: o conhecimento lingüístico, o conhecimento textual e o conhecimento do mundo. A educadora destaca o papel ativo do leitor na recepção dos textos e a importância do conhecimento prévio do leitor na atividade de leitura:

O mero passar de olhos pela linha não é leitura, pois leitura implica uma atividade de procura pelo

leitor, no seu passado de lembranças e conhecimentos, daqueles que são relevantes à compreensão de um texto que fornece pistas e sugere caminhos, mas que certamente não explicita tudo o que seria possível explicitar ³⁷.

O leitor articula, no processo de leitura, diferentes conhecimentos adquiridos ao longo da vida, permitindo que interajam entre si e construam o significado do texto. Para Kleimann, a partir da constatação acima, já teríamos elementos suficientes para justificar a leitura como um processo interativo. O caráter interacional entre leitor e autor também é analisado em seu estudo. O leitor e o autor são mutuamente responsáveis, pois "...ambos têm a zelar para que os pontos de contato sejam mantidos, apesar das divergências possíveis em opiniões e objetivos" ³⁸.

Jean Foucambert ressalta, em seus estudos acerca da leitura, a mudança de perspectivas na relação entre o leitor e a obra produzida. Ler, para ele, significa "...explorar a escrita de uma maneira não-linear" ³⁹. O leitor, nessa perspectiva, abandona o seu cômodo e, paradoxalmente, difícil lugar de destinatário de uma obra, para assumir a função de interlocutor. Foucambert sugere, ainda, que há, num texto, muitas vozes, em linhas cruzadas, buscando tornar-se mais do que simples signos impressos numa página de papel:

Ser leitor é querer saber o que se passa na cabeça do outro para compreender melhor o que se passa na nossa (...) mais que um destinatário, nos faz interlocutor daquilo que o autor produziu ⁴⁰.

Para Suzana Vargas, ler "...sempre foi um ato de conhecimento e, conseqüentemente, de prazer" ⁴¹. Leitura e fruição funcionam, em seu discurso, como termos equivalentes e estão sempre associados aos elementos da descoberta e do desafio, previstos na atividade do jogo, do qual o leitor é peça-chave:

Fruir o texto significa descobrir a vida enredada em suas malhas. Significa perceber a realidade de

forma mais palpável através da impalpável trama da linguagem ⁴².

O que está verdadeiramente em jogo no processo de leitura é a relação com o conhecimento. O leitor amplia os seus conhecimentos, transformando-os, através do ato da leitura. Para Suzana Vargas, tanto o ato da fala quanto o da leitura operam uma revolução: "Quando leio, reescrevo, recrio a cada palavra o que já está aí" ⁴³. A leitura resulta, portanto, num ato criador.

Umberto Eco refere-se ao processo de interlocução na leitura, criando um paralelo novo entre o texto e a máquina: "...todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça uma parte do seu trabalho" ⁴⁴. Em seus argumentos sobre a necessidade de concisão ou de rapidez, próprias da narrativa de ficção, Eco afirma que se o narrador dissesse tudo, a narrativa não terminaria nunca. Ele convoca, portanto, o leitor a preencher suas lacunas. O leitor determinaria a velocidade do ritmo da história, assim como os possíveis desdobramentos da trama narrativa. Todo e qualquer texto narrativo está sempre sugerindo essa participação do leitor e essa não seria uma prerrogativa exclusiva dos textos de vanguarda, adianta-nos Eco.

Considerada desse ponto de vista, a atividade de leitura pode se tornar extremamente sedutora, manifestando como um dos seus prazeres, o desejo da descoberta da intenção do texto, nem sempre exposto na superfície textual, mas oculto em suas lacunas. Para ver o que não está escrito, o leitor faz múltiplas inferências, procurando conter seus impulsos interpretativos delimitados pela própria estrutura de interna do texto. A exigência de interação do leitor com o texto permite que o jogo da leitura se torne muito mais atraente. Ele tem nas mãos um objeto que a sua interpretação ajuda a construir.

Eliana Yunes e Glória Pondé descrevem a leitura como uma aventura para o leitor que se deixa seduzir pelo livro: " Ler é uma aventura na qual vamos defrontar-nos com algo que não está completamente claro, nem preciso" ⁴⁵. O leitor se vê enredado, dessa maneira, num jogo constante de ocultação e desvelamento. O seu

grande desafio e o seu melhor prêmio consistem, justamente, na revelação dos segredos ou mistérios do texto, daquilo que o narrador não disse totalmente ou que, propositalmente, deixou que ele decifrasse ou inventasse. Yunes e Pondé confirmam esse aspecto lúdico da leitura ao afirmarem : "O desafio de descobrir o significado daquilo que está sugerido torna-se o prêmio para todos que se deixarem levar pelos prazeres da leitura" ⁴⁶. Sua concepção de leitura infantil reforça o aspecto da vinculação da ficção ao jogo. As crianças lêem e reelaboram a realidade, pois a fantasia presente, tanto no brinquedo quanto no texto literário, revela, por si mesma, um dos modos possíveis de leitura da realidade infantil:

O discurso literário abre perspectivas para a percepção do mundo do ponto de vista da infância, traduzindo então suas emoções, seus sentimentos, suas condições existenciais em linguagem simbólica que efetue a catarse e promova um ensaio geral da vida... ⁴⁷

A leitura de um texto ficcional funcionaria, portanto, segundo Yunes e Pondé, no caso específico das crianças, como "um modo de representação do real" ⁴⁸. Através do texto ou do jogo, a criança, que antes era tida como destinatária da visão adulta do mundo, assume o domínio da linguagem e, desse modo, recupera o seu lugar de sujeito de sua própria história ⁴⁹. Um texto literário encarado, como deve ser, como um universo aberto, uma rede de significações, reserva o espaço ao leitor para que, num processo interativo, promova o efetivo "diálogo entre duas subjetividades" ⁵⁰. Já não se trata aqui de imaginar a voz do leitor como uma voz reprodutora de um discurso dado, mas, ao contrário, como voz que emita a marca da diferença, da não-conformação, da transformação. As autoras definem essa mudança de postura em relação ao conceito de leitura, revertendo, enfim, a idéia de leitura como processo de mera comunicação, para uma visão que inclui a troca de idéias, a valorização das diversas expressões, inclusive a do leitor ⁵¹.

A influência da literatura sobre a formação pessoal do leitor representa, para alguns autores, um fator real e bastante positivo. Zilbermann e Lajolo analisam os efeitos da ação da leitura e concluem que o leitor, através da leitura de textos literários, avança na construção de seu crescimento interior, desenvolve um pensamento autônomo e torna-se capaz de resistir às doutrinações impostas pela sociedade ⁵².

O desenvolvimento da autonomia do leitor pode ser evidenciado durante o próprio processo de leitura de um texto, quando ele é levado a tomar decisões interpretativas, tendo em vista as opções existentes no interior da própria narrativa. Faz parte do jogo ficcional abrir espaços no texto para que sejam preenchidos considerando as estratégias de mediação do leitor.

Em Seis Passeios pelos bosques da ficção, Umberto Eco justifica o uso do termo "bosques", emprestado de Borges, explicando sua relação metafórica com qualquer texto narrativo. Num bosque, os caminhos se bifurcam, diz ele, e o caminhante é levado a optar pela direção a seguir. Segundo Eco, processo análogo ocorre com o leitor de um texto literário narrativo. Ele está, freqüentemente, sendo levado a optar não só pelo desfecho da aventura - quando a proposta é explicitada pelo narrador - como pela provocação natural de seu imaginário, no que se refere à continuação da história narrada, após a leitura do desfecho da mesma, na última página do livro. Neste caso, o autor do texto, num gesto generoso e sábio, propõe ao leitor, mesmo sem o declarar abertamente, que passe a imaginar o desdobramento do narrado. O leitor passa a atuar livremente quando "...a voz do narrador se cala" ⁵³.

Em suas breves anotações a respeito do ato de ler, Marcel Proust resume a conscientização do leitor do seu papel de colaborador ou co-autor:

Sentimos muito bem que nossa sabedoria começa onde a do autor termina, e gostaríamos que ele nos desse respostas, quando tudo o que ele pode fazer é dar-nos desejos ⁵⁴.

Proust afirma ainda que o leitor cria as verdades, elas não são, por conseguinte, dadas pelo autor e recebidas, comodamente, pelo destinatário do texto:

... o que é o fim da sua sabedoria não nos aparece senão como o começo da nossa, de sorte que é no momento em que eles nos disseram tudo que podiam nos dizer que fazem nascer em nós o sentimento de que ainda nada nos disseram ⁵⁵.

Ergue-se, no fragmento citado, a voz do leitor, incluída no pronome "nós". Ao retirar do autor o poder de centralizar o saber sobre a trama narrativa, Proust não anula, contudo, o seu papel; apenas acentua a valorização da função do leitor, durante o processo da leitura da obra ficcional. Cabe ao autor da história suscitar ou "fazer nascer" no leitor, através de estratégias textuais próprias, o desejo de preencher, com a sua voz, os vazios deixados no texto.

Umberto Eco denomina esses vazios ou espaços brancos a serem preenchidos pelos leitores de "sinais de suspense" ⁵⁶ e garante que eles estão presentes em toda obra de ficção. Toda obra literária encontra-se, segundo o ensaísta, aberta à interpretação e à fruição do seu destinatário - assim como toda obra de arte, de um modo geral -, pois apresenta as características da ambigüidade e da pluralidade de significados, permitindo ao seu fruidor diferentes níveis de autonomia na sua interpretação. O teórico lembra que, nas obras de ficção de vanguarda contemporâneas, o esquema de abertura à participação ativa do leitor é expresso como uma finalidade específica. Para Eco, o discurso aberto ao estimular a possibilidade de diversos discursos ou respostas fruitivas não perde, contudo, sua singularidade ⁵⁷ e aponta, desse modo, para a função libertadora da arte contemporânea ⁵⁸.

Wolfgang Iser, ao tratar das bases da Estética da Recepção afirma ser impossível ignorar a presença decisiva do leitor no processo de leitura e de interpretação dos textos ficcionais. O teórico acredita que a Estética da Recepção deve

lidar com duas metas ou orientações diferentes - o efeito e a recepção - a fim de atingir uma dimensão plena.

Um texto literário, segundo Iser, produz um efeito e, conseqüentemente, libera um acontecimento que precisa ser assimilado. A Estética do Efeito busca compreender o processo dessa elaboração. A descrição da teoria do efeito coincide com a análise dos atos do leitor no processo de leitura de textos literários ⁵⁹. Entretanto, o efeito não pode ser observado, segundo Iser, exclusivamente no texto ou na conduta do leitor, pois embora seja motivado pelo texto, o efeito depende das atividades imaginativas e perceptivas do leitor. O que se busca, por conseguinte, na análise do efeito estético é a relação dialética entre texto, leitor e sua interação ⁶⁰:

O texto ficcional exige imperiosamente um sujeito, isto é, um leitor. Pois enquanto material dado, o texto é mera virtualidade, que se atualiza apenas no sujeito ⁶¹.

As obras ficcionais, por não copiarem, integralmente, os objetos reais, dispõem de elementos indeterminados que proporcionam condições para a comunicação com o leitor. Iser descreve os modos pelos quais se realiza a interação entre texto e leitor, salientando o caráter de dinamicidade da leitura, sempre aberta a reinterpretações. O texto materializa os significantes que são recebidos pelo leitor. Como o leitor insere suas representações, no processo da leitura, as imprevisibilidades do texto são ajustadas e a compreensão dos seus sentidos é mais integradora. A compreensão do texto coincide com o trabalho de "autocorreção latente" ou de "feedback" ⁶² constante, a cada passo da leitura, sobre o efeito produzido:

A relação entre texto e leitor se atualiza porque o leitor insere no processo da leitura as informações sobre os efeitos nele provocados; em conseqüência, essa relação se desenvolve como um processo constante de realizações. O processo se atualiza por meio dos significados que o próprio leitor produz e modifica ⁶³.

Iser destaca o caráter de comunicação do texto ficcional, e define a leitura como uma "relação dialógica" ⁶⁴. É o leitor que dá vida ao texto ficcional e é a relação interativa entre texto e leitor que orienta uma visão abrangente do processo de leitura.

1.2 - Em busca de um leitor ideal

Ao ler um texto ficcional, o leitor realiza uma atividade cooperativa, pois extrai dos espaços vazios do texto, os sentidos possíveis para a sua interpretação, preenchendo-os com suas hipóteses, realizando conexões entre as alusões explícitas e implícitas da rede textual, interligando o texto que lê aos outros textos que lhe serviram de origem.

Estão em jogo, no ato da leitura de um texto ficcional, as intenções do leitor e as intenções do texto, ou seja, tudo aquilo que se diz ou se oculta na superfície textual. O leitor, guiado por suas expectativas e suas competências, e estimulado pelas estruturas de superfície do texto, elabora suas conjecturas sobre a intenção do texto.

Os movimentos cooperativos do leitor são estimulados, por conseguinte, pelo próprio texto e tendem, a princípio a serem livres. Entretanto, a liberdade interpretativa não significa a concessão tácita de excessivas licenças. O leitor que superestima suas pistas pode vir a desviar os sentidos previstos na estrutura interna do texto, tornando suas hipóteses ilegítimas. Os pontos de vista do leitor resultam das perspectivas internas do texto e, para que o leitor se encontre definitivamente com o texto, é preciso reajustar, constantemente, seus pontos de vista, para que eles coincidam com o sentido constituído. No jogo hermenêutico, há, portanto, regras interpretativas a serem respeitadas, a fim de que a obra não perca a sua singularidade e se estabeleça uma efetiva interação entre leitor e texto, no ato da leitura.

O desejo de compreender a complexa rede dialética estabelecida entre as intenções do leitor, do autor e do texto, no processo de interpretação da obra ficcional,

contribuiu para que se especulasse, nos estudos concernentes à recepção do texto literário, a respeito da hipótese da existência de um leitor ideal, ou seja, aquele capaz de, em sua atividade cooperativa, descobrir todas as possíveis significações do texto. Mas, essa figura idealizada de leitor, resultou, isto sim, numa ficção, pois um texto pode assumir diferentes significados para diferentes leitores.

A partir das considerações a respeito do leitor e de suas intervenções interpretativas na obra literária e, tendo em vista a interação do leitor com o autor, alguns teóricos conceberam construções de leitores imaginários ou abstratos para quem o autor se dirigiria, enquanto escreve, idealizados como estratégias para a concretização da atividade cooperativa.

Umberto Eco elabora uma teoria, calcada na pragmática textual, a respeito das figuras do autor e do leitor, construindo uma tipologia precisa que permite compreender as intrincadas regras do jogo ficcional. Segundo Eco, o autor constrói o leitor-modelo, que é aquele que observa as regras do jogo, diferentemente do leitor empírico, que lê como quer, seguindo suas próprias direções e paixões. Nada impede que as atitudes do leitor empírico venham a coincidir com as atitudes esperadas do leitor-modelo, porém, a princípio, o leitor-modelo, aquele idealizado pelo autor no momento da geração do texto, não tem qualquer responsabilidade de existir concretamente.

Ao prever um leitor-modelo, o autor do texto literário busca alguém que faça com que a máquina do texto funcione satisfatoriamente. O leitor-modelo deverá ser capaz, por conseguinte, de cooperar para a atualização textual. Eco lembra que o leitor-modelo é construído, através dos movimentos executados no texto pelo autor. Cabe ao autor decidir e controlar a cooperação do leitor, inclusive nas obras classificadas como "abertas" ⁶⁵.

A atividade cooperativa leva o destinatário a extrair do texto aquilo que não está visível, o não-dito, "... a preencher vazios, a conectar o que existe naquele texto com a trama da intertextualidade da qual o texto se origina e para a qual acabará

confluindo" ⁶⁶. Segundo o ensaísta, não se trata de definir a cooperação textual como um fenômeno realizado entre dois sujeitos individuais, mas "entre duas estratégias discursivas" ⁶⁷. O autor empírico, como sujeito da enunciação, formula uma hipótese de leitor-modelo, enquanto um leitor empírico, como sujeito concreto da cooperação textual, formula, por sua vez, um autor-modelo. Eco considera inclusive, que a hipótese formulada pelo leitor é mais garantida, pois parte de algo que está presente como enunciado ⁶⁸:

O leitor empírico é apenas um agente que faz conjecturas sobre o tipo de leitor-modelo postulado pelo texto. Como a intenção do texto é basicamente a de produzir um leitor-modelo capaz de fazer conjecturas sobre ele, a iniciativa do leitor-modelo consiste em imaginar um autor-modelo que não é o empírico e que no fim, coincide com a intenção do texto ⁶⁹.

O *leitor-modelo* de Eco teria pontos em comum com o *leitor implícito* de Iser, diferenciando-se, basicamente, no modo de convergência do texto com o leitor. Para Wolfgang Iser, o conceito de *leitor implícito*, em primeira instância, corresponde ao desejo de se estabelecer uma situação de interação exitosa entre texto e leitor. Para Iser, a comunicação é a meta fundamental de todo texto literário. Desta forma, compreende-se que a estrutura do texto leve em conta as formas de recepção elaboradas pelo leitor no momento próprio da leitura. O repertório do leitor - suas experiências de vida e de leitura - servirão de referências no momento da elaboração da estrutura textual. O leitor implícito afirma-se, para o teórico, como uma "estrutura do efeito de textos" ⁷⁰. Ele não tem uma existência real e se funda na estrutura do texto: "A concepção do leitor implícito designa então uma estrutura do texto que antecipa a presença do receptor"⁷¹. Para Iser, essa estrutura "... materializa o conjunto de preorientações que um texto ficcional oferece, como condições de recepção a seus leitores possíveis" ⁷².

Entretanto, há que se considerar outras variáveis numa situação de interação com o texto, assegura Roger Chartier, que se propõe a ampliar o conceito de leitura implícita, baseada apenas na relação autor/leitor, prevista pela Estética da Recepção. Seus estudos procuram enfatizar o aspecto social, ao propor a importância do reconhecimento das "leituras socialmente diferenciadas" ⁷³. Para o teórico, a produção da obra em si, isto é, a impressão tipográfica é capaz, por si só, de alterar o processo de leitura, criando novos horizontes de recepção da mesma obra. Chartier ressalta a possibilidade de existência de diferentes protocolos de leitura, a partir dos procedimentos tipográficos intencionais desejados pelo editor-livreiro ou pelo autor do texto. O ensaísta lembra que a leitura implícita de um livreiro pode, inclusive, opor-se a do autor da obra.

O apelo à participação do leitor, nas narrativas dos *livros-jogos solo*, constitui por si só, na mais forte estratégia de sedução dos editores que, ao esclarecer aos leitores o modo de funcionamento do texto, levam-nos a supor que se trata de uma nova e incomparável fórmula de leitura: ler e atuar como herói de uma aventura. Na maioria dos livros analisados, esta fórmula de sedução do leitor é utilizada. Algumas vezes, o termo "VOCÊ", é destacado do restante do texto, ao ser escrito em caixa alta. Fazer com que o leitor perceba essa marca de diferença proposta no livro revela-se como condição essencial para o estímulo à aquisição do produto anunciado. Além de prometer ao leitor uma participação ativa, há uma preocupação, manifestada tanto pelos autores quanto pelos editores, em relacionar a leitura a uma atividade emocionante ou eletrizante.

Os textos de "chamada" ao leitor, situados na capa, na contra-capas e nas páginas iniciais destes livros, têm forte cunho apelativo, recorrendo aos elementos que os leitores-modelos ou implícitos dessas obras, as crianças e os jovens, conhecem e privilegiam: emoção, suspense, novidade, diversão. A promessa dos editores aos possíveis futuros leitores de uma leitura prazerosa inclui, necessariamente, as propostas de participação em aventuras emocionantes, a execução de divertidos desafios e quebra-

cabeças e, principalmente, a possibilidade, em determinadas séries de livros, de ativa participação como personagens principais das histórias.

A sugestão de autonomia de leitura é traduzida pelo emprego do enunciado "Você decide que caminho seguir", comum às séries analisadas. Também o enunciado "Você se torna o herói" é enfatizado, nesses textos, de modo a sensibilizar o leitor para um novo tipo de atitude, confirmado pela expressão -"novo tipo de estrutura narrativa"- , comumente empregada para definir esse tipo de texto.

Utiliza-se, enfim, uma série de estratégias editoriais, a nível de texto escrito e de ilustração, para atrair o leitor dos *livros-jogos solo*, desde o momento em que ele seleciona o livro para ler. O formato dos livros é, geralmente, pequeno e apresenta soluções estéticas simplificadas, sem evidência de maiores requintes de edição. Os *livros-jogos* da Ediouro e da série "Aventuras Fantásticas", da Editora Marques Saraiva, apresentam o formato de livro de bolso, utilizando cores somente na ilustração da capa, embora reúnam, no interior do livro, ilustrações em preto e branco, entre as seqüências narrativas. A série "Salve-se quem puder", da Editora Scipione, investe na ilustração a cores, como um recurso poderoso de sedução do leitor.

Também são utilizadas, nos *livros-jogos*, estratégias que se referem à disposição tipográfica dos referidos textos, como diferentes tamanhos e cores de caracteres, que desestabilizam o leitor já nas "chamadas" iniciais. Ao dispor os textos em posições diferentes das usuais, os editores desses livros reforçam o caráter de novidade que se quer imprimir à leitura.

Enquanto o autor expressa o desejo de que o leitor se divirta, tentando realizar sua missão "da melhor forma possível", as mensagens editoriais, impressas na capa e contra-capas dos livros, sugerem ao leitor que mantenha uma atitude de responsabilidade e de seriedade, durante toda a aventura: dele depende o futuro da humanidade, a paz em qualquer canto do planeta ou, em último caso, a salvação de sua comunidade. Diante das "chamadas" editoriais, torna-se impossível, para o leitor, abandonar o livro. Ele já se tornou presa de um texto sedutor, que promete a novidade,

a sensação, graves perigos e irresistíveis aventuras àquele que optar por abrir o livro e vencer, por sua própria conta e risco, os desafios da leitura.

1.3 - Uma rede de infinitas combinações

A arte contemporânea prevê uma nova relação interpretativa, marcadamente interativa. Ao dirigirmos um olhar atento às manifestações mais recentes da arte internacional, verificamos uma expressiva tendência à utilização, numa única obra, da combinação de variadas formas artísticas. É comum, por exemplo, atualmente, ouvir referências não a exposições de trabalhos, mas a performances, instalações, *site specific works*, ou seja, instalações específicas para o local, video-instalações, instalações multimídias ou termos e expressões equivalentes. A eletrônica define o futuro da arte internacional e revela uma nova consciência da evolução da arte, inserida numa era voltada para a interatividade e a realidade virtual.

Ao acenar para a prática frutiva resultante da estrutura aberta das obras literárias de vanguarda, Eco ressalta o descompromisso com uma interpretação definitiva para determinada obra. O gozo estético estaria centrado não no produto final, mas no processo, também ele sempre aberto, de ruptura permanente da forma:

Agora, a ênfase é dada ao processo, à possibilidade de individuar muitas ordens. A recepção de uma mensagem estruturada de modo aberto faz com que a expectativa (...) não implique tanto uma revisão do esperado quanto uma expectativa do imprevisto⁷⁴.

As características da indeterminação dos resultados, da descontinuidade e da fragmentação previstas nas obras abertas, estariam, segundo Eco, reproduzindo a descontinuidade existente nas sociedades contemporâneas ⁷⁵. O seu modo de revelar as

contradições do pensamento contemporâneo e as rupturas com os valores clássicos se traduz na forma de estruturação das obras ⁷⁶.

Linda Hutcheon confirma a atitude descentralizadora das práticas literárias contemporâneas ao propor que o pós-modernismo não nega radicalmente, mas questiona o conceito de autoridade, de unidade e o impulso centralizador, universalizante e fechado do pensamento humanista, apresentando alternativas provisórias para esses conceitos unitários e totalizantes ⁷⁷. Seu discurso busca, portanto, o descontínuo, o heterogêneo, o antitotalizante. Hutcheon sugere que a melhor metáfora para o discurso pós-moderno é a do labirinto, "que não tem centro, nem periferia" ⁷⁸.

A arte contemporânea busca, intencionalmente, segundo Umberto Eco, a multiplicação de significados. Num único livro, por exemplo, o leitor é levado a conviver com uma pluralidade de histórias, de gêneros e de direções de leitura. Ocorre um movimento de desindividualização dos gêneros de arte. Os diversos gêneros buscam uma conexão fazendo daí surgir o texto "múltiplice" ⁷⁹, denominação empregada por Ítalo Calvino para definir a multiplicidade de vozes e a pluralidade de linguagens de uma narrativa. A literatura se associa aos roteiros de TV, à pintura, à escultura, à música, ao cinema, inaugurando, desde já, em sua estruturação original, um amplo e inequívoco projeto interativo, não fora esse seu maior desafio, assim definido por Calvino: "...o grande desafio para a literatura é o de saber tecer em conjunto diversos saberes e os diversos códigos numa visão pluralística e multifacetada do mundo" ⁸⁰.

Italo Calvino refere-se às potencialidades infinitas do narrável, quando examina a sua proposta de "hiper-romance" ⁸¹. Essa narrativa de caráter *múltiplice* associa-se à imagem de um romance-rede, porque constitui-se de uma série combinatória de outras leituras, outros conhecimentos e experiências:

... quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo

pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis ⁸².

Os textos interativos não fogem à tendência atual de aglutinação de gêneros narrativos. Neles, coexistem diferentes tipos de textos, como cartas, documentos, mapas, desafios lógicos, jogos gráficos, dentre outros. O processo de interação ou interlocução se inicia no interior da narrativa, para se completar na relação com o leitor, marcadamente lúdica. Cumpre ressaltar, entretanto, que o processo de interação, em voga nas últimas décadas, surgiu, nos textos infanto-juvenis, a partir das tentativas de se representar com maior fidelidade um universo diferenciado, de fazer, enfim, com que a criança e o jovem se identificasse com as histórias narradas e assim iniciasse um efetiva relação dialógica com o livro.

A estrutura dos textos interativos, tais como se apresentam nos *livros-jogos solo*, em especial, assemelha-se à dos *hipertextos*. Este termo designa, segundo Robert Coover, "qualquer tipo de escrita feita de forma não linear ou em espaço sem seqüência" ⁸³. Mesmo reconhecendo ser uma tarefa difícil conceituar uma experiência ainda nova como a do hipertexto, Coover arrisca algumas considerações a seu respeito:

Nele, a linha da narrativa tradicional desaparece numa paisagem geográfica ou num labirinto sem saída, sem os começos, meios e fins a que estamos acostumados. O que encontramos são opções múltiplas, cardápios variados e redes de mapeamentos ⁸⁴.

A partir da criação do hipertexto, as divisões convencionais de um texto, como parágrafos ou capítulos, foram substituídas, segundo Coover, por "blocos de texto com tamanhos iguais" ⁸⁵.

A escritora e editora de informática, Cora Rónai complementa as idéias de Coover, afirmando: "Um hipertexto a gente não lê, navega" ⁸⁶. Em seguida, explica a aplicação metafórica do termo "navegar", utilizado, amplamente, entre os usuários da multimídia interativa: "Essa navegação pode levar a idéias tão longínquas que, para

voltar ao ponto de partida, a gente precisa de mapa" ⁸⁷. A estrutura do hipertexto, segundo a escritora, pode ser associada à imagem de "uma teia complexa e não seqüencial de associações" ⁸⁸. Nessa teia, os textos, as imagens e os sons estão interligados, formando os "blocos", a que Coover se referia acima.

Certamente, o termo "hipertexto", a que Coover e Rónai estão se referindo, aplica-se a uma estrutura de texto informatizado, mas as evidências de sua aplicação também na estrutura dos *livros-jogos solo* é inegável.

Ao romper com a estrutura linear das narrativas convencionais, a narrativa dos *livros-jogos* surpreende com a sua estrutura roteirizada, baseada na montagem de blocos de acontecimentos ou na superposição de cenas, só interrompidas pela atuação do leitor, entre um segmento ou outro. Segue, abaixo, um exemplo de uma página ilustrativa desses segmentos extraídos de um *livro-jogo*:

105

O vinho é bastante amargo e, ao saboreá-lo em sua boca, você sente uma sensação de ardência. Você cospe o vinho no chão e, para sua surpresa, um jato de chamas irrompe dos seus lábios! Você pode levar uma amostra do vinho com você e usá-lo ao invés de lançar um Encanto do Fogo, sempre que a opção de Encanto do Fogo for dada. Você segue adiante na direção de uma porta que leva mais para o interior da adega. Volte para 95

106

Ela ri outra vez e diz a você que gosta de ver pessoas ficarem zangadas. De bom humor, ela acompanha você por alguns metros. A conversa é difícil. Ela vê alguma coisa nas sombras distantes e sai subitamente para investigar, permitindo que você avance para a entrada principal da cidadela. Vá para 218 (CC, 105-106)

Constata-se, logo a princípio, que os dois segmentos da página não constituem exatamente o que, numa divisão convencional, chamaríamos de capítulos.

Esses segmentos são numerados, a fim de facilitarem a caminhada do leitor pelo texto, já que, como se vê, neste mesmo exemplo, ao final de um segmento, há um comando direto do narrador, indicando o número do próximo segmento a ser lido, ou seja, o narrador está constantemente *mapeando* a rota do leitor, toda ela construída sobre idas e vindas no texto.

A narrativa, nos livros interativos, embora seja constituída de pequenos fragmentos, persegue um ideal de coerência e de coesão. Nela, as combinações possíveis multiplicam-se ao infinito, fazendo com que os textos se estruturem a partir do entrecruzamento de histórias ou de outros textos. Basicamente, as mesmas situações se repetem, em cada um desses fragmentos, a partir de uma seqüência de ações imposta aos heróis, de livro a livro: perseguição - batalha - captura - nova perseguição.

Calvino, ao propor a denominação "hiper-romance" já antecipava a configuração de uma espécie de textos de "estrutura acumulativa, modular, combinatória" ⁸⁹. A multimídia interativa atualiza essa proposta com a criação dos *hipertextos*. Robert Coover ressalta o caráter revolucionário dos *hipertextos*, afirmando que eles promovem a "libertação da tirania da linha" ⁹⁰ e do poder centralizador do autor. Sua tecnologia é interativa e plurivocal" ⁹¹, acentua Coover, "favorecendo uma pluralidade de discursos e libertando o leitor da dominação do autor" ⁹².

Michel Foucault, em 1969, esquematizou sua posição a respeito da necessária diluição do sujeito da escrita. Para Foucault trata-se de rever o estatuto do autor ⁹³, invertendo a concepção individualizante instaurada na cultura ocidental. Foucault argumenta que a função do autor é "característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade", centrando-se nele o papel de definir o modo de ser singular dos textos.

Na escrita, não se trata da manifestação ou da exaltação do gesto de escrever, nem da fixação de um sujeito numa linguagem: é uma questão de abertura de um espaço onde o sujeito de escrita está sempre a desaparecer ⁹⁴.

Tomando por base o conceito de obra literária como jogo com regras ordenadas, mas passível de serem transgredidas, enfim, como um espaço desdobrável libertado, inclusive, do seu conteúdo significativo e identificado com o seu conteúdo manifesto, ou seu significante, Foucault propõe que se passe a analisar o sujeito da escrita como uma "função variável e complexa do discurso" ⁹⁵. O ensaísta ilustra seus argumentos comentando o princípio básico das escritas modernas que anunciam a valorização da prática ou do processo em detrimento do resultado. Essas escritas se libertaram da redução imposta pela interioridade, identificando-se com uma "exterioridade manifesta" ⁹⁶ recorrendo, enfim, a si mesmas como própria referência.

André de Souza Parente confirma a perspectiva de que a informática permitiu que se flexibilizassem as rígidas fronteiras entre autor, editor e leitor e acredita na possibilidade do desaparecimento dessas categorias no próximo milênio. O termo *hipertexto* é assim definido pelo teórico:

Um hipertexto é um texto reticular, ou seja, uma rede composta de nós que formam o seu tecido, onde cada nó é a associação de palavras-chaves (obras, autores, temas, conceitos) representados sob a forma de textos, imagens e sons ⁹⁷.

Nesses textos, de acordo com André Parente, o papel do leitor consiste em fazer as escolhas diante do repertório de opções oferecidas, tais como temas, subtemas, textos, frases etc: o leitor vai direcionando a sua escolha e acessando tudo o que lhe convier, abrindo e fechando janelas que lhe dão acesso a textos, sons e imagens ⁹⁸. Para ilustrar o processo realizado pelo leitor no uso do hipertexto eletrônico, o ensaísta recorre à designação mais usual, "navegação", conceituando-a:

A navegação é essa operação realizada pelo leitor que, partindo de qualquer ponto do texto, permite a locomoção deste ponto a qualquer outro, de modo a que o usuário leia ou aprenda apenas aquilo que no momento lhe interessa, criando seu próprio

percurso, redirecionando intuitivamente o seu caminho, que a rigor tem infinitas possibilidades⁹⁹.

Para Barthes, a escrita por fragmentos, ao utilizar o procedimento da adição de elementos e não da composição, ou do encadeamento, resultaria numa "soma de espetáculos" ¹⁰⁰, na qual o que importa "é o momento e não a duração" ¹⁰¹. A escrita do texto fragmentado corresponde ao desejo de alta condensação de informação, do imediatismo e da rapidez da veiculação da mensagem. Esse tipo de escrita revela o sistema de multiplicação do prazer do leitor contemporâneo gerado por várias pequenas leituras. O fragmento é uma pura seqüência de interrupções criando sucessivas "aberturas de desejo" ¹⁰², de acordo com a visão do teórico.

Essa leitura "dessacralizada", promovida pela literatura de massas, encontra-se distanciada dos padrões estabelecidos para a "leitura racional", conforme salienta Luiz Antonio Aguiar, pois guia-se por um modelo de escritura constituído de efeitos especiais que, permanentemente, mobilizam a atenção e a resposta do leitor. O autor sugere a existência de uma "entonação rítmica" própria desses textos-espetáculo, que, através de apelos emocionais e de recursos similares aos utilizados pela mídia eletrônica seduzem naturalmente o leitor ¹⁰³.

Segundo Ana Teberosky, o leitor das novíssimas gerações, nada mais faz do que ler em "zapping" ¹⁰⁴, isto é, como se estivesse acionando o controle remoto, lendo várias coisas, mas não se aprofundando em nada. Sua crítica aproxima o modo de leitura dos jovens do seu próprio estilo de vida: no ato da leitura, os jovens realizam a operação de movimentar uma seqüência de interrupções. A educadora condena a televisão por reconhecer nela uma assistência meramente passiva e reconhece o poder do computador sobre o aprendizado da leitura entre crianças e jovens. O uso do computador, segundo Teberosky, seja através de *video games* ou através de *CD ROMs* narrativos e informativos, promove a interação e faz o leitor pensar.

Os *livros-jogos solo* promovem a leitura em "zapping", sugerida por Teberosky. O leitor vira a página como se estivesse acionando os botões do controle. A

própria ação de virar a página adquire, nesses termos, uma outra conotação visto que não se está comprometido com a linearidade, e a seqüência da história nem sempre acompanha a seqüência das páginas no livro.

Curiosamente, a trajetória do leitor enquanto personagem ou herói da aventura está toda ela determinada por uma sucessão de avanços no tempo e no espaço. A imagem de travessia, nessas narrativas, acompanha todo o percurso do herói. Embora suas andanças no interior do livro não obedeçam rigorosamente a um critério de seguir adiante as páginas, deixando para trás as aventuras vividas, observa-se que o herói precisa vencer, a cada segmento, os obstáculos que o impedem de cumprir sua missão principal.

Nas narrativas dos *livros-jogos* verifica-se que o processo de leitura em si é materializado intencionalmente, ou seja, investe-se na revelação das estratégias textuais, como uma finalidade específica da narrativa. A estrutura textual dos *livros-jogos* faz funcionar o modelo proposto por Iser, de auto-regulação previsto na relação leitor-texto. No processo de leitura, o texto materializa os significantes recebidos pelo leitor e o leitor insere suas representações, a partir de um *feedback* permanente de informação ¹⁰⁵. Da mesma forma, a narrativa dos *livros-jogos* realiza essas operações duplamente, enquanto procedimento habitual no ato de leitura de um texto literário, e também enquanto estratégia metadiscursiva específica de revelação desse processo. O leitor é inserido na ação e no processo de leitura da narrativa, sendo informado, enquanto leitor, sobre os efeitos das ações por ele vividas como personagem da aventura.

Abre-se o discurso para a entrada do leitor e, sistematicamente organiza-se a narrativa, de modo a traduzir os seus movimentos sucessivos no espaço topológico do texto. O duplo movimento de entrada do leitor e do personagem corresponde, neste caso específico, ao que Barthes propõe como texto plural, ou seja, aquele que não tem um começo determinado, podendo ser penetrado por diversas entradas, sendo que nenhuma delas é a principal ¹⁰⁶.

A concepção de uma obra aberta à participação ativa do leitor na construção de seu significado e de sua estrutura, considerando as repercussões das escolhas individuais do leitor promove, de acordo com Eco, simultaneamente, um apelo à responsabilidade e um desafio. O leitor tem diante de si uma complexa rede de opções e de relações a acessar, de acordo com regras específicas.

Umberto Eco analisa uma espécie de obra aberta, *a obra em movimento*, na qual o autor visa, na produção da sua obra, "um convite à liberdade interpretativa, à feliz indeterminação dos resultados, à descontínua imprevisibilidade das escolhas..." ¹⁰⁷ No fundo, lembra-nos Eco, nas obras *em movimento*, o convite à intervenção orientada leva o leitor a inserir-se livremente "num mundo que é sempre aquele desejado pelo autor" ¹⁰⁸.

Barthes antecipou-se à concretização desses tipos de estruturas interativas, idealizando uma estética do prazer, materializada na proposta de um livro capaz de combinar ou "trançar" as fruições da vida e do texto: "...uma mesma anamnese captaria a leitura e a aventura" ¹⁰⁹, tendo em vista o prazer do consumidor da obra. O prazer do texto se fundaria, portanto, na anulação da oposição entre as atitudes prática e contemplativa de viver e, particularmente, de viver o texto. A proposta de elaboração de textos interativos assemelha-se a esse ideal de convergência dos papéis de leitor e fruidor do texto. Busca-se, neles, a possibilidade de materializar uma aproximação ou uma integração com o mundo real, no qual se instala o leitor empírico e o mundo ficcional, ou o mundo dos acontecimentos do texto.

Os *livros-jogos solo*, inseridos no contexto cultural pluralista e fragmentado¹¹⁰ do mundo ocidental contemporâneo, propõem, em suma, a reorganização das relações de fruição da obra ficcional. São obras que permitem um diálogo interpretativo e se afirmam como um convite à intervenção orientada, na qual um autor oferece ao fruidor a oportunidade de desenvolver os movimentos da obra, concluindo-a, a seu modo, mesmo que as opções não sejam elaboradas pelo leitor, mas fornecidas pelo autor. No emaranhado de histórias que se contam nestas narrativas,

circula o leitor puxando os fios de uma estrutura que foi propositalmente tecida, de modo a que ele não se perdesse ou se confundisse, ao final de cada seqüência, compreendendo, isto sim, que todas as histórias se completam, umas nas outras, de um livro a outro, num jogo de infinitas combinações.

1.4 - Notas

- ¹ FOUCAMBERT, J. (1994), p.5
- ² GADAMER, H. R. (1985), p.45
- ³ RAMOS, G. (1986), p. 104
- ⁴ Idem, p.107
- ⁵ Idem, pp.105-106
- ⁶ Idem, p.106
- ⁷ Idem, p.109
- ⁸ Idem, p. 106
- ⁹ Ibidem
- ¹⁰ Idem, p.201
- ¹¹ Ibidem
- ¹² Idem, p.200
- ¹³ Idem, p.202
- ¹⁴ Idem, p.204
- ¹⁵ STEVENSON, R. L. (1988): "Des livres qui m'ont influencé".
- ¹⁶ Idem, p.320
- ¹⁷ Idem, p.205: "Nous devons dévorer le livre que nous lisons, être captivé par lui, arraché à nous-même, et puis sortir de là, l'esprit en feu, incapable de dormir ou de rassembler ses idées, emporté dans un tourbillon d'images animées, comme brassée dans un kaleidoscope."
- ¹⁸ Ibidem: "Les mots, si le livre nous parle, doivent continuer de résonner à nos oreilles comme le tumulte des vagues sur les récifs, et l'histoire - s'il s'agit d'une histoire - repasser sous nos yeux en milliers d'images colorées. C'est pour ce plaisir - là que, dans la période éclatante et troublée de l'enfance, nous lisons avec tant d'attention, et adorons si tendrement nos livres."
- ¹⁹ STEINER, G. (1988), p.28
- ²⁰ Idem, pp.28-29
- ²¹ Idem, p.29
- ²² BLANCHOT, M. (1987), p.199
- ²³ Idem, p.197
- ²⁴ FOUCAMBERT, J. (1994), p.38
- ²⁵ Ibidem
- ²⁶ Idem, p.89
- ²⁷ MARTINS, M. H. (1982), p.32
- ²⁸ Idem, p.38
- ²⁹ Idem, p.31
- ³⁰ BARTHES, R. (1992), p.44
- ³¹ Ibidem
- ³² BARTHES, R. (1987), p.83
- ³³ BARTHES, R. (1992), p.181
- ³⁴ Ibidem
- ³⁵ Ibidem
- ³⁶ Idem, p.173
- ³⁷ KLEIMANN, A. (1992), pp.26-27

- 38 Idem, p.65
- 39 FOUCAMBERT, J. (1994), p.6
- 40 Idem, p.30
- 41 VARGAS, S. (1993), p.6
- 42 Idem, p.7
- 43 Idem, p.6
- 44 ECO, U. (1994), p.9
- 45 YUNES, E. & PONDE, G. (1988), p.144
- 46 Ibidem
- 47 Idem, p.47
- 48 Idem, p.41
- 49 Idem, p.47
- 50 Idem, p.48
- 51 Ibidem
- 52 LAJOLO, M. & ZILBERMANN, R. (1996), pp.16-17
- 53 ECO, U. (1994), p.13
- 54 PROUST, M. (1991), p.30
- 55 Idem, pp.30-31
- 56 ECO, U. (1994), p.58
- 57 ECO, U. (1991), p.40: Eco reafirma a possibilidade de diferentes interpretações de uma obra literária, sem que se perca ou se altere a sua singularidade: "...no ato de reação à teia dos estímulos e de compreensão de suas relações, cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma originária se verifica segundo uma determinada perspectiva individual. No fundo, a forma torna-se esteticamente válida na medida em que pode ser vista e compreendida segundo múltiplas perspectivas, manifestando riqueza de aspectos e ressonâncias, sem jamais deixar de ser ela própria..."
- 58 Idem, p.148: "Perguntamo-nos então se a arte contemporânea, educando para a contínua ruptura dos modelos e dos esquemas (...) não poderia representar um instrumento pedagógico com funções libertadoras; e nesse caso seu discurso iria além do nível do gosto e das estruturas estéticas, para inserir-se num contexto mais amplo, e indicar ao homem moderno uma possibilidade de recuperação e autonomia."
- 59 ISER, W. (1996 b), p.15
- 60 Idem, p.16
- 61 Idem, p.123
- 62 Idem, p.126
- 63 Idem, p.127
- 64 Idem, p.123
- 65 ECO, U. (1986), p.43: O autor usa como referência a obra de Joyce, *Finnegans Wake*: "Por conseguinte, o *Finnegans Wake* espera contar com um leitor ideal, que disponha de muito tempo, tenha muita perspicácia associativa, com uma enciclopédia com limites indefinidos, mas não qualquer tipo de leitor. Constrói o próprio Leitor-Modelo, escolhendo os graus de dificuldade linguística, a riqueza das referências e inserindo no texto chaves, alusões, possibilidades mesmo que variáveis de leituras cruzadas. O Leitor-Modelo de *Finnegans Wake* é aquele operador capaz de efetuar, no tempo, o maior número possível dessas leituras cruzadas"
- 66 Idem, p.IX
- 67 Idem, p.46

- 68 Idem, p.46
- 69 Idem, p.75
- 70 ISER, W. (1996_b), p.80
- 71 Idem, p.73
- 72 Ibidem
- 73 CHARTIER, R. (1996), p.98: O autor sugere que a leitura implícita de uma obra pelo impressor-livreiro pode, inclusive, vir a se opor àquela imaginada pelo autor, considerando que os dispositivos tipográficos servem de "suportes móveis" para a atualização dos textos. O impresso traduziria as 'mutações de horizonte de expectativa do público', e propõe novas significações...
- 74 ECO, U. (1991), pp.144-145
- 75 Idem, p.36
- 76 Idem, p.255: "Se na pintura informal como na poesia, no cinema como no teatro observamos o afirmar-se de *obras abertas*, cuja estrutura é ambígua, submetida a certa indeterminação de resultados, tal acontece porque as formas, deste modo, se adaptam a uma visão do universo físico e das relações psicológicas propostas pelas disciplinas científicas contemporâneas, e sentem a impossibilidade de se falar deste mundo nos mesmos termos formais com que era possível definir o Cosmo Ordenado que já não é nosso."
- 77 HUTCHEON, L. (1991), p.87
- 78 Ibidem
- 79 CALVINO, I. (1990), p.134
- 80 Idem, p.127
- 81 Idem, p.134
- 82 Ibidem
- 83 COOVER, R. In: _____. O Globo, 9 ag.1992
- 84 Ibidem
- 85 Ibidem
- 86 RONAI, C. In: _____. O Globo, 9 ag.1992
- 87 Ibidem
- 88 Ibidem
- 89 CALVINO, I. (1990), p.134
- 90 COOVER, R. In: _____. O Globo, 9 ag.1992
- 91 Ibidem
- 92 Ibidem
- 93 FOUCAULT, M. (1992), p.34
- 94 Idem, p.35
- 95 Idem, p.70
- 96 Idem, p.35
- 97 PARENTE, A.S (1995), p.67
- 98 Idem, pp.67-68
- 99 Idem, p.68
- 100 BARTHES, R. (1977), p.101
- 101 Ibidem
- 102 Idem, p.102: "O Zen pertence ao budismo *torin*, método de abertura abrupta, separada, rompida (...) O fragmento (como o *hai-kai*) é *torin*; ele implica um gozo imediato: é um fantasma de discurso, uma abertura de desejo."

- 103 AGUIAR, L. A. (1992), p.29
- 104 TEBEROSKY, A. In: Revista Veja (26 ab.1995), p.10
- 105 ISER, W. (1996_b), p.124
- 106 BARTHES, R. (1992), p.39
- 107 ECO, U. (1991), p.61
- 108 Idem, p.62
- 109 BARTHES, R. (1987), p.76
- 110 HUTCHEON, L. (1991), p.20

2 - E SE O MESTRE MANDAR...

-Mãe preta conte uma história
-Então feche os olhos filhinho:
Raul Bopp *

No Brasil, é comum encontrar, em obras clássicas de ficção, a evocação nostálgica da infância movida a histórias transmitidas, oralmente, pelas boas figuras das contadoras de histórias. O papel de "tecedeira de histórias" ¹ é, geralmente, exercido, nas narrativas, pelas mães pretas, cozinheiras, filhas de escravos, ou velhas avós, profundas conhecedoras da sabedoria popular, mestras na arte de narrar histórias empolgantes para meninos cheios de imaginação e de fantasia. Pode-se constatar, a partir desses exemplos extraídos da literatura que, no passado, o interesse manifestado pela narração de histórias para crianças e adultos e a frequência dessa atividade, era muito maior do que o verificado na atualidade.

Zilbermann e Lajolo lembram que a cultura brasileira vivenciou, até muito recentemente, a experiência do modelo de transmissão oral de histórias universais e contos do folclore nacional, ressaltando, inclusive, que a memória dessas personagens foi sempre tida como muito positiva no imaginário popular ². As contadoras de histórias possuíam o dom especial de atrair a atenção da meninada, reunida nos quintais para os serões tão ansiados, a fim de ouvir, entre encantada e extasiada, as narrativas maravilhosas de seu sempre renovado repertório.

Walter Benjamin atribui o declínio da arte narrativa à difusão da informação, através da imprensa, no alto capitalismo ³. A burguesia ascendente, segundo sua análise, favoreceu a difusão do romance, arte narrativa característica do

*BOPP, Raul. Cobra-Norato e outros poemas. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1988, 16a ed., p. 131

período moderno, vinculada diretamente à existência do livro impresso. Ao eleger, portanto, o romance como forma especialmente diferente das narrativas orais, Benjamin define-o como arte da "segregação":

O romancista segrega-se. A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los⁴.

Segundo Benjamin, o surgimento do romance provoca a morte da narrativa e do narrador. Entretanto, ao datar essa etapa da evolução da arte narrativa, ele vai além, relacionando a causa do fim dessa arte ao desaparecimento da arte de tecer conselhos, formulados a partir das vivências, do conhecimento, enfim, da sabedoria dos sujeitos.

"O narrador é um homem que sabe dar conselhos"⁵, afirma, categoricamente, o ensaísta. Comunicam-se, nas narrativas, as experiências do narrador ou as experiências alheias. O caráter utilitário do discurso é aqui destacado, portanto, como traço distintivo das verdadeiras narrativas. Elas se constituíam "num ensinamento moral, numa sugestão prática, num provérbio ou numa norma de vida." ⁶. O fim da Primeira Guerra Mundial é citado por Benjamin como o momento de empobrecimento dessa experiência comunicável.

Atualmente, podemos receber inúmeras informações a respeito de todo o mundo, entretanto, este fato não nos torna, segundo Benjamin, ricos em experiência: "...somos pobres em histórias surpreendentes" ⁷. Tudo, em nossas sociedades, está previsto, explicado e esclarecido, restando pouco ou quase nada para se descobrir ou imaginar. A informação acaba com a novidade que narra, enquanto a narrativa procura evitar as explicações concedendo autonomia ao leitor para realizar a livre interpretação das histórias. Benjamin distingue a informação e a narração baseando-se no conceito de

duração: enquanto a informação está associada a valores mutáveis, transitórios, a narração associa-se, ao contrário, aos valores permanentes, perenes ⁸.

Em nossos dias, a prática de contar histórias, segundo Michèle Simonsen, restringe seu público às crianças, tanto no universo familiar, quanto no escolar. No passado, porém, os adultos também interessavam-se por essa prática ⁹.

Ao estudar a literatura oral, Simonsen concluiu que a atividade de contar histórias não era espontânea, mas fundava-se num sistema de instituições de transmissão. De um modo geral, estas instituições se apresentavam como "uma reunião na qual um recitante tem a palavra" ¹⁰.

Dentre as instituições listadas por Simonsen, estão os *serões coletivos* que compreendiam desde a narração de contos a jogos que previam a participação do ouvinte. Privilegiava-se um ou outro tipo de atividade, conforme a região e o público. A autora exemplifica essa variação de escolhas, citando a região francesa de Aubrac, no princípio do século. Lá, as crianças privilegiavam os contos e os jovens preferiam as danças e as brincadeiras ¹¹. Nos serões bretões, também citados como exemplo, a variedade de atividades associadas à narração dos contos é bastante expressiva:

Os serões bretões (...) compreendem sempre um conto, maravilhoso ou humorístico, mas começam por várias histórias de almas de outro mundo, apresentadas como verídicas, e terminam em dois cantos, um gwerz épico, um sône lírico. Em outros lugares há adivinhações, canções, provérbios, piadas ¹².

O depoimento do escritor José de Alencar em Como e porque sou romancista acrescenta alguns dados curiosos à configuração da instituição de transmissão oral denominada "serões". Em pleno século XIX, José de Alencar assumia seu cargo de leitor familiar nos encontros literários. Os serões ocorriam uma vez por semana e deles participavam personalidades da vida pública: o presidente do Clube

Maiorista, o Conselheiro Antonio Carlos e o secretário, o senador Alencar, além de outras "gentes" que lá iam arquitetar planos políticos:

Celebravam-se os serões em um aposento de fundo, fechando-se nessas ocasiões às visitas habituais, a fim de que elas nem suspeitassem do plano político, vendo iluminada a sala da frente ¹³.

O "aposento do fundo" também servia de espaço para os encontros familiares, nos quais o menino Alencar ocupava o lugar de honra. A sala dos fundos era "a estação habitual da família" ¹⁴ e, cada um tinha nela a sua função: lá, a mãe e a tia costuravam e as amigas ajudavam-na. Ele, por sua vez, lia. Consistiam em dois, portanto, os momentos do encontro: o da conversação e o da leitura, sempre associados à culinária e à costura e, por consequência, às figuras femininas. Algumas passagens de seu depoimento autobiográfico o confirmam: "Lia-se até a hora do chá..." ¹⁵, ou "Até que chegava a hora do chocolate" ¹⁶.

O repertório de leituras dos serões de Alencar constituía-se de um reduzido número de obras românticas as quais, muitas vezes, era preciso reler. O auditório era formado por senhoras, que se comoviam, às lágrimas, diante de uma página lida com maior emoção. Alencar, no papel de "ledor" também confessava-se comovido por sua própria leitura. Tal fato ocorria, quando ele se encontrava "possuído" ¹⁷ pelo livro.

Ao descrever algumas peculiaridades sobre a arte de contar histórias, Walter Benjamin ressalta a estreita relação entre as figuras do narrador e do ouvinte, enfatizando o dom de ouvir, fator responsável por levar os ouvintes a se tornarem, também eles, espontaneamente, narradores. Benjamin ainda associa os aspectos da memorização e da concisão. Aquele que possui o dom de narrar, evita as longas explicações e faz o ouvinte envolver-se de tal modo com o narrado, a ponto de esquecer-se de si mesmo. Todo narrador possui uma marca própria, moldada, artesanalmente, no processo de comunicação da narrativa:

Ela [a narrativa] não está interessada em transmitir o "puro em si" da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele¹⁸.

Em entrevista a Gunther Lorenz, ao ser indagado sobre o seu processo de formação como escritor, Guimarães Rosa comenta a sua capacidade inata de contar histórias. Para ele, um homem do sertão já traria marcado no sangue, desde o berço, o seu destino natural de fabulista:

Desde pequenos, estamos constantemente escutando as narrativas multicoloridas dos velhos, os contos e lendas, e também nos criamos em um mundo que às vezes pode se assemelhar a uma lenda cruel. (...) Deus meu! No sertão, o que pode uma pessoa fazer do seu tempo livre a não ser contar histórias? ¹⁹

Guimarães Rosa confessa o orgulho de menino, ainda sem ambições literárias, perante sua condição de escritor de histórias. Ser escritor é um fato impressionante, que o distingue dos demais contadores de histórias. Suas reminiscências o levam às origens do processo de amadurecimento do seu talento. Ele recorda: "Eu trazia sempre os ouvidos atentos, escutava tudo o que podia e comecei a transformar em lenda o ambiente que me rodeava..." ²⁰

Michèle Simonsen fala de uma "maneira própria de contar" dos narradores orais. Basicamente, eles situam sua atividade no exato limite entre a criação e a reprodução de histórias. Ela ainda afirma: "Os contadores de histórias têm orgulho de sua arte e consciência de seu prestígio" ²¹. A par de enumerar alguns procedimentos especiais da arte dos contadores, tais como o uso de repetições, refrões, interpelações aos ouvintes, apelo às brincadeiras rimadas e improvisos - a ensaísta reitera, de um modo geral, a existência de um estilo próprio, de um modo utilizado, por cada narrador, para arranjar sua história.

Há, portanto, técnicas especiais, utilizadas de diferentes maneiras, por cada contador de histórias, com a finalidade de seduzir o ouvinte. Apenas o critério da escolha do repertório não garantiria, por si só, a boa recepção, pelo público, da história narrada. Geralmente, as contadoras de histórias são descritas como mulheres de vozes macias, ou com todos os tons de voz, que possuem um dom de contar diferente, atraente, utilizando-se de recursos ora cômicos, ora misteriosos, deixando o público desejoso de deleitar-se com outras histórias.

Italo Calvino observa que o emprego da rapidez ou da lentidão nas narrações orais não obedece a critérios rígidos. Não se trata de definir o tempo narrativo, mas sim a sua duração, enquanto fator que age sobre a passagem do tempo. Ele destaca, por exemplo, o valor das repetições de frases, de palavras, de situações, recurso este bastante apreciado pelo público infantil ²² e lembra as expectativas provocadas no leitor pelos textos concisos. O ouvinte, naturalmente, parte para o preenchimento dos vazios intencionais dos textos.

2.1 - A arte de tecer ilusões

Em Menino de Engenho, de José Lins do Rego, um menino resgata da sua infância, uma personagem especial: Velha Totonha, a contadora de histórias. Possuía um estilo inconfundível, um "talento" admirável. Sua figura frágil - "Pequenina e toda engelhada, tão leve que uma ventania poderia carregá-la" ²³ -, contrastava com a força e a energia que ela destinava à sua arte de tecer ilusões na cabeça da meninada: "Sem nem um dente na boca, e com uma voz que dava todos os tons às palavras" ²⁴.

Destaca-se, curiosamente, entre os atributos da contadora de histórias, a voz, um elemento essencial para produzir o encantamento, durante a narração. A velha possuía uma "voz plástica" ²⁵ que mobilizava a atenção dos ouvintes e mais ainda a sua emoção. Totonha era narradora e, paralelamente, representava a fala de cada

personagem, emprestando vida e ação à narração das histórias. O seu modo inigualável de narrar histórias é considerado pelo menino uma arte: "A velha Totonha era uma grande artista para dramatizar. Ela subia e descia ao sublime sem forçar as situações, como a coisa mais natural desse mundo" ²⁶.

O modo de narrar de Totonha incluía jogos, brincadeiras, desafios, declamações, dramatizações, mas o que mais impressionava o menino era a capacidade da fabulista de emprestar a seus contos a cor local, além de incluir neles os sentimentos reais presentes na vida de cada um, não economizando detalhes nas descrições. Ao adaptar as histórias à realidade do lugar, não eliminando os elementos mágicos dos contos, a velha contadora estabelecia uma relação de identificação imediata do público com a história, conquistando, definitivamente, a simpatia e a admiração dos meninos:

Havia sempre rei e rainha, nos seus contos, e força e adivinhações. E muito da vida, com as suas maldades e as suas grandezas, a gente encontrava naqueles heróis e naqueles intrigantes, que eram sempre castigados com mortes horríveis. O que fazia a velha Totonha mais curiosa era a cor local que ela punha nos seus descritivos. Quando ela queria pintar um reino era como se estivesse falando dum engenho fabuloso. Os rios e as florestas por onde andavam os seus personagens se pareciam muito com o Paraíba e a Mata do Rolo. O seu Barba-Azul era um senhor de engenho de Pernambuco ²⁷.

Sua passagem pelo engenho era motivo de muito prazer e encantamento e a recordação dos momentos com Totonha são retratados, na narrativa, como um bem precioso, um "acontecimento": "As suas histórias para mim valiam tudo" ²⁸. Para a contadora de histórias, ouvir bom era o que permanecia calado, atento, quieto. Para ele, Totonha contava e recontava sempre mais histórias.

Enquanto a velha Totonha propiciava ao menino, através de suas narrações, a entrada no complexo universo da fantasia, outras pessoas do seu círculo familiar também lhe apuravam o gosto de ouvir histórias relacionadas ao cotidiano de sua vida

no engenho. O avô, José Paulino, se reunia nos serões, depois da ceia, para contar, num outro estilo, menos engenhoso, mas não menos pitoresco, as histórias de toda a família.

Além do avô, havia o povo com suas histórias fantásticas de lobisomens e bichos infernais, a velha Galdina, com suas histórias da África, a avó com suas histórias de almas que rondavam o engenho ou a velha Generosa, a negra cozinheira, que só falava aos gritos. As histórias misturavam ingredientes da realidade e da fantasia, constituindo-se de relatos detalhados de fatos e seres inventados que circulavam por cenários conhecidos e próximos das crianças do engenho. Os vultos na noite da *Mata do Roço* transformavam-se em bichos daninhos e misteriosos encantados por certas magias inexplicáveis. E as histórias, como resultavam de depoimentos de pessoas do lugar, eram contadas em detalhes, afastando a hipótese de qualquer descrença por parte do ouvinte:

Eles me contavam estas histórias dando detalhe por detalhe, que ninguém podia suspeitar de mentira. E a verdade é que para mim tudo isto criava uma vida real. O lobisomem existia, era de carne e osso, bebia sangue de gente. Eu acreditava nele com mais convicção do que acreditava em Deus ²⁹.

O menino cresce levando consigo, em sua "formação de homem", um repertório de lendas terríveis protagonizadas por zumbis, lobisomens e outros tantos "bichos infernais" fabricados pela imaginação popular. Totonha e os outros contadores de histórias tecem, com seus fios mágicos da ilusão, o imaginário infantil. A velha contadora de histórias despertando, especialmente no menino, a sensibilidade, a curiosidade e os sentimentos de medo, terror, prazer, compaixão e alegria, despertava também saudade, quando ia para outros engenhos. De resto, era esperar que a velha voltasse com as eternas histórias de Trancoso.

O ofício de contador de histórias é singular na medida em que exige o cumprimento de determinados atributos especiais. Francisco Assis de Sousa Lima considera que, além de talento, o contador necessita demonstrar empenho, técnica e

estilo. Entretanto, a escolha do seu repertório ou os efeitos de sua técnica e versatilidade, manifestados pelo uso de diferentes recursos orais e gestuais, só serão eficazes se houver uma "escuta participante" ³⁰. Segundo o pesquisador, para contagiar o público, o contador de histórias deve figurar como o intérprete das tradições de uma comunidade. Sua atividade está vinculada às esferas da arte, do lazer, "mas antes de tudo é um fazer dentro da própria vida" ³¹:

O contador comparece aos terreiros e salas, acontece espontaneamente na oportunidade hospitaleira dos arranchos e pernoites. É pretexto nas reuniões familiares, em noites de sexta-feira da paixão, enquanto se espera a hora do galo. Estaria presente ao ritmo das debulhas. É ponto e contraponto nas conversas em noites, com cadeiras nas calçadas. Pode ir à roça, animar o trabalho nas leiras e nos eitos. Acompanha o viajante nos caminhos e travessias. Insinua-se nos lugares do acalanto, e é palavra tecida e rendada no colo de avós, rendidas ao pedido, ao convite e à cumplicidade dos netos ³².

Interessado em resgatar para o texto literário a oralidade e o estilo coloquial, próprio das narrativas populares, Lobato idealiza a figura da Tia Nastácia, uma "negra velha", muito sabida e conhecedora de todas as histórias criadas pelo povo: "Todas as noites ela sentava-se na varanda e desfiava histórias e mais histórias" ³³.

Em Histórias da Tia Nastácia, Lobato tem a oportunidade de colocar em cena os personagens - a contadora e os ouvintes - das audições coletivas de histórias do passado, fazendo retornar um modo primitivo de vivência da literatura e, sobretudo, estimulando, através da participação das crianças do Sítio, uma crítica original aos contos populares. Zilbermann e Lajolo consideram Tia Nastácia uma figura emblemática e assim resumem o seu papel, traduzindo, conseqüentemente, o modelo exemplar criado por Lobato:

...tratava-se de aproveitar um processo da narrativa oral, encampando e transferindo para a literatura a

figura que fazia o papel de transmissora da tradição folclórica ³⁴.

Tia Nastácia conta as histórias, mas a voz que se ouve, ao final de cada conto, é a de D. Benta, que intervém nos diálogos, acrescentando, didaticamente, conclusões a respeito das histórias e do modo de narrá-las. Fora do momento do conto, Tia Nastácia intervém ou é solicitada a intervir, raras vezes, nas discussões.

O livro apresenta, diretamente, as histórias narradas, sem constituírem situações dramáticas. O texto que reproduz a cena, no tempo presente do relato, é registrado com tipos menores e intercala diálogos e narração, enquanto na história contada predomina o discurso indireto marcado por expressões características das narrativas orais e dos contos clássicos, como "Era uma vez..." ou "Uma vez...". Ao final de cada história, alguns personagens do Sítio reaparecem, dialogando, nos serões familiares, nos espaços concedidos por um narrador generoso, que, a princípio, abre também um espaço para a entrada indireta do leitor, à medida em que vai-se posicionando a favor ou contra determinadas opiniões ou atitudes dos personagens ou simplesmente ao se envolver com a trama e com a leitura. Lobato, costumeiramente, opta por incluir a discussão das crianças sobre questões pertinentes à literatura e à criação, produção e recepção das histórias ou insere a figura de Dona Benta como aquela que esclarece o leitor, comentando, de forma indireta, as histórias.

Há, no livro, vários momentos que insistem em descrever e avaliar a situação de narração oral ali reproduzida, colocando em questão a figura do contador de histórias e do ouvinte, a origem popular dos contos, a diferença entre a tradição popular e a literatura clássica produzida pelos grandes escritores universais. Cabe à Dona Benta sintetizar as idéias, de forma didática, mas sempre adequando suas explicações sobre literatura ao universo dos seus ouvintes.

O recurso do diálogo permite que o leitor venha a refletir e a se posicionar criticamente a respeito das questões e serve de estratégia eficiente do autor para

transmitir as antigas histórias a um novo público, mais exigente e mais crítico, conforme a opinião "sábia" de Dona Benta:

-O que estou observando é que as crianças de hoje são muito mais exigentes do que as antigas. Eu, quando era pequenina, ficava deslumbrada quando ouvia histórias como esta. Hoje está tudo diferente. Em vez de meus netos deslumbrarem-se, metem-se a criticar, como se fossem uns sabiozinhos da Grécia... ³⁵

A definição da tarefa dos contadores de histórias, no livro, geralmente, sublinha a questão da fidelidade ao relato original. O contador teria licença para alterar os "detalhes superficiais", desde que mantivesse inalterada a essência das histórias. Através da máxima "Quem conta um conto, aumenta um ponto", Pedrinho expressa a compreensão do ensinamento de D. Benta:

-As histórias que andam na boca do povo não são como as escritas. As histórias escritas conservam-se sempre as mesmas, porque a escrita fixa a maneira pela qual o autor a compôs. Mas as histórias que correm na boca do povo vão se adulterando com o tempo. Cada pessoa que conta muda uma coisa ou outra, e por fim elas ficam muito diferentes do que eram no começo ³⁶.

Lobato radicaliza posições ao reafirmar a ignorância da gente roceira, analfabeta, dependente das informações e das interpretações dadas pelos outros. A capacidade de ler, conclui Dona Benta, permite alcançar níveis superiores de progresso: "Só quem sabe ler, e lê os bons livros, é que se põe de acordo com os progressos que as ciências trouxeram ao mundo" ³⁷. Emília contrapõe as histórias toscas, criadas pelo povo, às histórias "lindas, cheias de poesia e mimos" ³⁸ criadas pelos artistas. "O povo, coitado, não tem delicadeza, não tem finuras, não tem arte. É grosseiro, tosco em tudo que faz" ³⁹ - afirma a boneca. O povo, sobretudo na roça, é visto como ignorante, analfabeto e muito conservador. "A coisa vem assim num rosário de pais a filhos" ⁴⁰.

Segundo Zilbermann e Lajolo, o posicionamento radical de Lobato se explica, quando confrontado com o panorama literário da época, que apresentava uma concepção paternalista do povo. Os narradores pretos contam histórias transmitidas desde a colonização. As histórias passam, inevitavelmente, por um processo de "branqueamento" ⁴¹, fato que só demonstra a submissão das narrativas à cultura estrangeira. Nem sempre as histórias são efetivamente brasileiras, afirmam as ensaístas. Importam-se gostos, temas, esquemas de histórias que não se coadunam com a realidade das crianças e dos jovens brasileiros, nas primeiras décadas do século XX.

Lobato é também irônico ao fazer calar a voz autêntica da negra, ou seja, do povo, quando é chegada a hora de fazer valer suas opiniões, mesmo que totalmente contrárias ao que se impôs na sociedade e na literatura. Tia Nastácia tem vergonha de confessar à Emília, após contar a história da Moura -Torta, que sua ave preferida não era a pombinha branca, comum nos contos infantis, e sim "a galinha bem gorda, das boas para fazer de molho pardo" ⁴².

Compete às crianças o papel de questionar o grau de ingenuidade da visão de mundo presente nas histórias e a pobreza de imaginação no modo de narrá-las, argumentando contra suas fórmulas desgastadas, repetições de acontecimentos, ou falta de coerência na construção dos enredos:

- Nesta história há uma novidade - disse Emília - mas o fim está muito atrapalhado e sem pé nem cabeça. Eu gosto de fantasia, mas de fantasia com pé e cabeça. Tudo que não tem pé nem cabeça, me parece errado ⁴³.

Tia Nastácia, como figura representante do povo, é classificada como uma "pobre tia velha", cuja sabedoria consiste somente em ouvir e recontar histórias, sem o "apuro artístico dos grandes escritores" ⁴⁴, conforme observação de D. Benta. Possui um imenso repertório, capaz de agradar aos diferentes gostos de sua plateia tão diversificada. E só pára de contá-las para reassumir sua função de cozinheira e preparar

o jantar. Nesse momento é substituída por D. Benta, que afirma conhecer centenas de histórias folclóricas de todos os países e ainda as histórias literárias dos grandes escritores citados no livro.

Através do discurso da boneca de pano Emília, distingue-se, portanto, uma posição a respeito da arte de narrar: privilegia-se a história extraída do livro em detrimento da história criada pelo povo, as "histórias de boca". Lobato pretende mais uma vez polemizar e, intencionalmente, apresenta questões reveladoras de uma crítica ao comportamento dos escritores, na época. Tia Nastácia encarrega-se das *histórias de boca*, enquanto Dona Benta conta as histórias clássicas, oficiais, *as histórias dos livros*. Emília segue, portanto, como porta-voz do preconceito generalizado acerca do folclore nacional ou do reconhecimento de um valor para as narrativas populares.

As histórias de tia Nastácia, embora criticadas pelos exigentes ouvintes do Sítio, eram contadas, dia a dia, por vezes, mais de uma, a cada serão literário, com o consentimento e até mesmo a insistência da meninada: "-Continue, Nastácia.", "-Conte, conte...". A graça de algumas histórias, principalmente aquelas que envolvem a malícia e a esperteza dos personagens, contagia os meninos.

No livro, a criançada dita as preferências, orienta a sequência das histórias e fornece material para a leitura crítica, através de suas argumentações. O livro termina quando, "empanturrados de histórias" ⁴⁵ os meninos vão dormir, confiantes na promessa da avó de só contar, a partir daquele dia, as histórias literárias dos grandes escritores citados no livro, todos eles estrangeiros, autores de clássicos da literatura infantil e juvenil.

2.2 - Cruzando imagens: infância e ficção infantil

A história da formação da literatura infantil e juvenil está vinculada à história da construção do imaginário sobre a infância propriamente dita. Considerando a

concepção contextualizante e não linear, no estudo das práticas textuais, é possível perceber que a evolução das estratégias narrativas ou do relacionamento do narrador com os leitores das obras *infanto-juvenis* articula-se, diretamente, ao conceito de criança e de leitor estabelecido em cada época. Ao evoluir do estágio marcado por um ideal de doutrinação, em sua fase de origem, para uma perspectiva diametralmente oposta, de busca de uma maior naturalidade e de uma autoria compartilhada, através de um diálogo permanente com o leitor, postura própria das narrativas contemporâneas, a literatura dá provas de que reflete os projetos ideológicos vigentes numa sociedade, a cada época.

Philippe Ariès, no ensaio "A Descoberta da Infância", realiza um estudo iconográfico para identificar as representações da infância, no decorrer dos séculos, a partir da Idade Medieval e conclui que, se a princípio, nos séculos XI e XII, a criança era ignorada, não havendo lugar para a infância nas representações artísticas, é a partir do século XIII que a infância é descoberta e as crianças passam a figurar de uma forma mais próxima à concepção moderna, embora sejam ainda vistas como adultos em miniaturas, isto é, com corpos de adulto, apenas reproduzidos em escala reduzida ⁴⁶.

A partir do século XIV, desenvolve-se o tema da infância sagrada. De início, as representações limitam-se a tematizar a infância de Jesus e, depois, passam a retratar as outras infâncias santas ⁴⁷. Segundo Ariès, o interesse pela infância transparece na crescente produção, no período, de histórias de crianças nas lendas e nos contos ⁴⁸.

A iconografia religiosa deu origem, nos séculos XV e XVI, segundo o teórico, a uma iconografia leiga, basicamente alegórica: a família é enfocada nas imagens das Idades da Vida. Também surgem como temas as Estações e os Elementos dentre outros. A personificação da criança nas pinturas anedóticas era freqüente. Ela era inserida em cenas que retratavam, geralmente, o seu cotidiano: a criança junto à família, estudando, na escola, exercitando-se num ofício, brincando ou jogando com seus companheiros e acompanhando cerimônias religiosas ⁴⁹.

Data do século XVII um grande movimento moralizante observado a partir da produção de farta literatura moral e pedagógica para pais e educadores, assim como de uma nova iconografia religiosa e práticas de devoção. A criança ganha uma imagem religiosa, sendo vista como um ser frágil constituído de alma inocente, habitada por Jesus. A comparação das crianças com anjos tornar-se-ia um tema edificante comum:

Formou-se assim essa concepção moral da infância(...) que associava a fraqueza à sua inocência, verdadeiro reflexo da pureza divina, e que colocava a educação na primeira fileira das obrigações humanas ⁵⁰.

O reconhecimento da necessidade de educação das crianças propiciou a multiplicação das instituições educacionais. Nos colégios, pequenas escolas e casas particulares era realizada a educação infantil, baseada numa prática de doutrinação. Ariès enumera os princípios dessa cruzada moralizante salientando que os adultos passavam a incentivar as atitudes de recato, decência e seriedade entre as crianças.

A preocupação com o estímulo a novos padrões de decência manifestar-se-ia, inclusive, na seleção de leituras e conversas, observando uma escolha cuidadosa não somente de bons temas, mas também de uma linguagem pura.

O sentido da inocência infantil resultou portanto numa dupla atitude moral com relação à infância: preservá-la da sujeira da vida e, especialmente da sexualidade tolerada - quando não aprovada - entre os adultos, e fortalecê-la, desenvolvendo o caráter e a razão ⁵¹.

A partir do século XVIII, a família é tida como instituição burguesa modelar e a criança assume um novo papel de prestígio na sociedade, passando a receber uma atenção incomum. Segundo Zilbermann e Lajolo, "a preservação da infância impõe-se enquanto valor e meta de vida" ⁵². Os adultos passam a encarar a criança como o cidadão do amanhã que deve ser preparado, no seio da família e da escola, seguindo os exemplos morais pregados pela ideologia burguesa, tais como o amor ao próximo, a

busca do Bem, e de outras virtudes. O livro infantil, além de ser um dos mais baratos e acessíveis objetos voltados para o lazer, facilitava, sobremaneira, a introdução dos ideais burgueses essenciais para a formação dos pequenos cidadãos.

Se a escola teve um papel preponderante na formação do leitor infantil e do cidadão, foi na família que o gosto pela leitura foi intensificado. "Nos lares burgueses", ressaltam Zilbermann e Lajolo, "lia-se dos folhetins semanais às Sagradas Escrituras"⁵³. Os livros reproduziam, geralmente, gravuras, pinturas e fotografias que retratavam a "paz doméstica" presente nos modelos estereotipados de lares.

A que imagem de criança e, conseqüentemente, de leitor correspondiam as obras de ficção infantil que circulavam no Brasil, no século XIX, na época da publicação das primeiras obras por autores brasileiros, e nos períodos subseqüentes, até os dias de hoje? Alguns autores apresentaram, desde o final do século XIX, uma atuação pioneira publicando obras que reiteravam um projeto de formação de uma ficção infantil nacional, voltada, efetivamente, para os interesses da criança brasileira. Como se processava o trânsito entre a teoria e a prática nas obras desses autores? A ficção infantil e as propostas dos autores, anunciadas em prefácios, dedicatórias, ou textos dos próprios editores servem de documentos valiosos para a revelação das imagens de infância, de leitor e de leitura idealizadas em cada um dos períodos mencionados.

No caso específico da sociedade brasileira, a dependência aos moldes clássicos estrangeiros até o século XIX, observada na importação de obras literárias infantis de Portugal e de outros países da Europa, favorecia a criação de uma situação de desajuste e inadequação para com a realidade dos poucos leitores existentes. As histórias que se contavam para as crianças brasileiras pouco ou nada retratavam acerca da sua realidade social e linguística.

O projeto de busca de um toque de "abrasileiramento" dado às histórias infantis e juvenis terá início no século XIX com o trabalho de adaptação do acervo literário europeu para crianças feito por autores como Figueiredo Pimentel, Arnaldo de

Oliveira Barreto, Carlos Jansen, dentre outros e, no período entre-séculos, por autoras que produziram sistematicamente obras infantis, como Julia Lopes de Almeida e Adelina Lopes Vieira e Zalina Rolim.

Nas primeiras décadas do século XX, o programa de nacionalização ganha destaque nas obras de valorização do folclore brasileiro, e do sentimento de amor à pátria produzidas por Julia Lopes de Almeida, Olavo Bilac, Coelho Neto. Há, também, neste período, uma preocupação manifesta dos autores, em tentar compreender a "alma infantil" adequando, para isso, temas e linguagem, de modo a propiciar o interesse do leitor e, paralelamente, contribuir para a sua boa formação enquanto cidadão.

Antônio Cândido assinala que as idéias nacionalistas, no primeiro quartel do século XIX, permitem que se defina o público e o papel social dos escritores, que "...vão procurar uma literatura mais ajustada às aspirações da jovem pátria, favorecendo entre criador e público relações vivas e adequadas à nova fase" ⁵⁴. Cândido refere-se à existência de uma nova "sensibilidade nacional" que se cria a partir de um "ato de brasilidade" ⁵⁵. Este fato aliado à ampliação do público leitor e ao desenvolvimento da indústria editorial, provocaram, segundo o teórico, mudanças significativas no panorama literário nacional, durante a primeira metade do século.

Monteiro Lobato concretiza esse projeto de "abrasileiramento" em sua produção sistemática de livros infantis. Os muitos herdeiros de Lobato continuaram seu projeto de identificação da obra com os interesses do leitor, seja na seleção temática adequada ao universo infantil, seja na coloquialização da linguagem, investindo, cada vez mais, na formação de um público crítico, cuja participação cada vez mais ativa no desdobramento da narrativa confirma, inclusive, o caráter lúdico da ficção. Dos livros exemplares escritos com o fim de doutrinação de um público que se queria inocente e dependente das soluções propostas pelos adultos, até os livros interativos, destinados a um público cada vez mais exigente, experiente e crítico - conforme destacou Lobato, através de D. Benta - mas não menos carente de ilusão e, portanto, de ficção, a trajetória foi longa, entrecortada por diferentes propostas e projetos literários.

2.2.1 - Às mães de família

Na dedicatória de seu livro Contos da Carochinha (1894), Figueiredo Pimentel explica a Maria Sant'Ana a finalidade da publicação de seus contos infantis. Enfatiza a natureza didático-moralizante dos contos e aconselha-a a *contar*, em lugar de *ler*, os contos a seus filhos - "Aprende de cór estas historietas". O autor destaca cada detalhe do ritual previsto e descreve o ambiente propício para a sua boa realização: "...no berço, à hora do sono, ou nos serões do lar, durante as longas noites de frio e chuva". Ele também ressalta os atributos de um eficiente contador de histórias: uma voz harmoniosa, um estilo próprio, constituído de imagens singulares de cunho pessoal.

As histórias do livro cumpriam, sem cerimônia, a finalidade prevista e declarada na Dedicatória. O autor desejava corresponder às expectativas da interlocutora, criando historietas que pudessem ser lidas à noite, a fim de propiciarem um sono tranquilo ao leitor e aos ouvintes. A começar pela exigência em relação ao tamanho - as novelas deveriam ser pequenas - as histórias primam pela presença de um "fundo moral, muito proveitoso". Narradas à noite, "à hora do sono", as historietas do livro confirmam a sugestão da idéia de serenidade, no lar como fora dele, e, conseqüentemente, da busca de um ideal de uma vida harmoniosa, feliz, pura e honesta, ditado pela sociedade da época e ratificado pelo autor:

São histórias para crianças, mas todas têm um fundo moral, muito proveitoso, ensinando que a única felicidade está na Virtude, e que a alegria só vem de uma vida honesta e serena ⁵⁶.

Figueiredo Pimentel realça, em seu discurso, a ideologia burguesa em ascensão, que define o lar como o lugar sagrado ou "único lugar do mundo onde se vive bem" e destina à Mulher o lugar privilegiado de "Rainha", esperando-se dela atitudes próximas à perfeição. A Mulher é caracterizada pelo autor com uma série de atributos positivos: Além de ser "boa, santa, pura, carinhosa" deve saber, como ninguém, contar

histórias, ao fim do dia, "com voz harmoniosa" e estilo próprio. A mãe deve responsabilizar-se por seus filhos procurando proporcionar-lhes uma educação voltada para o Bem e para a Virtude.

No lar, é possível se viver a vida em família, que, segundo o autor, "é a única feliz". Fora da segurança prometida na vida em família, no lar, escreve-se a história triste dos que sofrem, pois lá se encontram os Desgraçados. Os contos do livro excluem as histórias tristes, pois o autor, prometeu-se, dessa vez, não perturbar o sono de seus leitores, mas, ao contrário, agradar-lhes com histórias divertidas, simples e amenas.

No livro, estão inseridos contos como, por exemplo, "Os Meninos Vadios". Este conto tem como protagonistas dois meninos que, ao ensaiarem um primeiro gesto de recusa e desobediência, fugindo das obrigações escolares, logo são alertados, através dos sábios argumentos dos animais, da falsa noção de prazer; aprendendo, finalmente, a lição: "A recompensa do prazer é o trabalho". A temática reaparece em outros contos que ensinam a combater a preguiça com o trabalho e a disciplina, o mal com o bem, a carência e a pobreza com a esperteza e a imaginação, o ciúme e o egoísmo com a bondade e a generosidade, a ambição desmedida com a perda do que se almejou ou com a solução extrema da morte e, nesse caso, convém lembrar a clássica "História de D. Carochinha", que dá título ao livro, na qual D. Ratão no dia do casamento com D. Carochinha, se deixa cair em tentação, e, levado pela gula, cai na panela de feijão, deixando a noiva só, triste e traumatizada: "Dona Carochinha chorou muito e nunca mais quis casar-se"⁵⁷.

Os animais, presentes na quase totalidade das histórias, servem de estratégias do autor para expressar o desejo de identificação do leitor infantil com os contos. Por vezes, os animais atuam com figuras humanas, inclusive crianças, fato que reforça a busca de identificação com o narrado. Também há lugar para os gigantes e as bruxas, ou os objetos, nas narrativas alegóricas, os reis, rainhas, príncipes e princesas,

castelos da Boêmia, o Império dos turcos e todas as maravilhas de um mundo distante que, durante muitos anos, se quis tornar próximo e familiar do leitor brasileiro.

Para Zilbermann e Lajollo, Figueiredo Pimentel, ao adaptar e divulgar os clássicos europeus - Grimm, Perrault e Andersen - para crianças, inicia um projeto de nacionalização, que reflete, por sua vez, o desejo unânime, no entre-séculos, da "necessidade da criação de uma literatura infantil brasileira" ⁵⁸. O escritor inaugura a coleção Biblioteca Infantil, produzindo, sistematicamente, obras para o projeto editorial da Livraria Quaresma. Em 1915, Arnaldo de Oliveira Barreto dá continuidade ao projeto de uma Biblioteca Infantil, na Editora Melhoramentos. Conforme lembram as ensaístas, outros escritores, antes da fase republicana, traduziram e adaptaram obras estrangeiras para crianças. Como não havia, porém, no Brasil, uma prática editorial moderna e eficiente, as publicações eram esporádicas e de circulação precária ⁵⁹.

Os Contos da Carochinha, definidos pela Livraria Quaresma Editora como "escolhida coleção de sessenta e um contos populares, morais e proveitosos, de vários países, traduzidos e recolhidos diretamente da tradição oral" ⁶⁰ teve inúmeras edições, em todo o Brasil, sendo utilizados, inclusive, nas escolas públicas e particulares, com cerca de cem mil volumes distribuídos em toda parte do Brasil, de acordo com os dados fornecidos pelos editores, na 25a. edição do livro, em 1958: "Não há - podemos dizer com afoiteza - uma só criança que a não tenha lido, ou a não reler e possuir" ⁶¹.

Nos depoimentos acerca da importância da obra em questão, o aspecto da educação da infância é enfatizado. Para o Diário de Notícias do Rio de Janeiro, a excelência da obra advém de seu caráter utilitário, pois serve, em se tratando de "narração de contos morais", como recurso essencial no trabalho de formação moral e espiritual das crianças, nas escolas. No livro, segundo os críticos, estão presentes os principais elementos formadores do cidadão, quais sejam: os sentimentos do Bem, da Religião e da Caridade ⁶². Também em Histórias da Avozinha (1949), há uma indicação explícita do feitiço moralizante do livro na sua apresentação ao público: "Livro para crianças, contendo cinquenta célebres, primorosas, divinas e lindas histórias populares,

morais e piedosas..."⁶³. O emprego de adjetivos reforçadores dos traços positivos das histórias é um artifício de divulgação da editora que denota um declarado tom de exagero na descrição dos contos. Desse modo justapostos, os adjetivos sugerem um ideal de perfeição e irretocabilidade para a obra.

No prefácio da 1a. edição de Histórias da Baratinha (1896), Olavo Guerra afirma que o tema da educação infantil representa "o mais complicado de todos os problemas sociais"⁶⁴ e expressa a sua preocupação com o cuidado na seleção dos livros destinados às crianças, pois a curiosidade infantil pode levar a caminhos desaconselháveis e desastrosos para a sua boa formação. Desse modo, conceitua a obra de Figueiredo Pimentel como a mais adequada à infância, destacando a simplicidade da linguagem narrativa que quer, basicamente, se comunicar com o leitor, de modo fácil e direto. Para o crítico, os livros de Pimentel têm "estilo fácil e correntio, sem termos bombásticos e rebuscados, sem floreamentos, sem rendilhados e arabescos"⁶⁵, ao contrário de outros livros, de edições pouco caprichosas, destinados às crianças, que "continham palavras obsoletas ou difíceis, e cenas imorais"⁶⁶ trazendo conflitos éticos às crianças. Novamente, o Prefácio representa um alerta e uma recomendação "Às Mães de Família" responsáveis pela educação da infância: bom livro infantil é aquele que deseja deleitar e educar o público infantil⁶⁷.

Neste Prefácio, ressalta-se um aspecto curioso a respeito dos livros infantis de Figueiredo Pimentel. Como o autor dedica-se a resgatar os contos da tradição oral, seus livros ofereceriam uma facilidade a mais na leitura: serem conhecidos do público leitor⁶⁸. Afora essa certeza determinada pelo conhecimento prévio das histórias passadas de boca em boca, de geração a geração, há também um gesto pioneiro na atuação do autor. Em Álbum das Crianças (1897) o autor revela o desejo de "sair fora dos moldes velhos", evitando os textos enfadonhos, com o intuito permanente de "agradar à infância"⁶⁹.

No afã de tentar compreender o universo infantil, o autor utiliza-se de artifícios, designados por ele como "novidades"⁷⁰, tais como os cortes e supressões de

episódios que, nos textos, "não podem ser compreendidos por cérebros infantis" ⁷¹, como algumas composições de "certo fundo transcendentalmente filosófico" ⁷². Cortam-se, portanto, "as minúcias e descrições desnecessárias" ⁷³, caras aos adultos, mas fatigantes para as crianças, sempre no sentido de proporcionar a facilidade e o gosto da leitura:

O que nos pareceu redundante e prescindível, suprimimos, sem que, com esses cortes, lhes deturpássemos o sentido, lhes prejudicássemos o entrecho, ou lhes tirássemos a beleza" ⁷⁴.

A censura prévia dos textos, encarada pelo autor como recurso naturalmente aceitável e até mesmo louvável, corresponde à visão que se tem de criança e de leitor no período inicial de formação da leitura infanto-juvenil no Brasil. Figueiredo Pimentel descreve a sua atuação de escritor para crianças levando em consideração o aspecto da formação do bom cidadão na seleção e na adaptação das histórias ou dos poemas que compõem as suas coletâneas. Entende-se que criança precisa mesmo é de "coração bem formado" e, para tal, é preciso incutir-lhes "bons e generosos sentimentos", fazendo nelas vibrar:

...o amor dos pais, da família, do lar e da pátria; a simpatia pelos velhos; a compaixão pelos desgraçados; a piedade pelos animais - todas as virtudes de um coração bem formado ⁷⁵.

No Prefácio a Álbum das Crianças, Figueiredo Pimentel elege como interlocutor, dessa vez, o leitor, e não mais especificamente as mães de família, ansiando pelo agrado direto das crianças para quem destina os poemas. Também surge como novidade, neste Prefácio, uma nova visão da criança, agora, considerada não só como destinatária, moldável e, portanto, passiva, mas como sujeito, propriamente dito, da criação, na forma de colaborador direto na elaboração da obra, através de indicações de alguns poemas incluídos na coletânea ⁷⁶. A experiência de "organização de

colaboração" é reconhecida pela primeira vez em toda a obra e confirma a tendência, nesse momento ainda em fase embrionária, certamente, de abertura da obra de ficção à participação direta do leitor. Para o autor, este fato contribui, decisivamente, como garantia de sucesso do livro entre as crianças. O título da obra, por si próprio, sugere essa mudança de alvo no que concerne à recepção do leitor. Muda, sobretudo, a concepção da leitura infantil, mediada, até então, por uma contadora de histórias, a mãe, a avó ou a professora. Pressupõe-se, em Álbum das Crianças que as crianças já podem agora, por conta própria, abrir o livro, virar a página e deixar-se ir, seguindo o apelo do autor no poema que introduz a coletânea:

AS CRIANÇAS

"Deixai-as vir a mim!" o Cristo assim dizia,
das crianças beijando as frentes radiosas.
"Pertence à candidez dos lírios e das rosas,
o reino de meu Pai, eterno de alegria!"

Deixai-as vir a mim, com toda a liberdade:
as crianças adoro, humildes ou zangadas;
as inóxias, também, estrídulas risadas,
não há nessa expansão os sulcos da maldade...

Deixai-as vir a mim! Eu amo as criancinhas,
nos folguedos, gavis; no lar, silenciosas.
E quando eu as contemplo, inocentes, descuidosas,
estudo-lhes da face as curvas e covinhas.

Deixai-as vir a mim! São luzes do porvir,
almas cheias de amor e de aureas esperanças...
Nos olhos divinais de todas as crianças
há mundos de canduras e crenças a florir! 77

Decerto que a liberdade concedida à criança ainda é marcada, no final do século XIX, por uma série de limitações e de restrições (os próprios poemas da coletânea o provam), mas, ao menos, já se fala nela, anunciando, desta forma, o reconhecimento da necessidade de abertura de espaço para a participação da criança na literatura, como na vida. A imagem da criança cândida e pura, inocente e divinal ainda orienta os traços dos escritores que a ela se dirigem. Entende-se, entretanto, que a

infância tem lá os seus segredos e escrever para crianças, como o próprio autor assegura, no mesmo Prefácio, resulta numa tarefa difícil, ao contrário do que habitualmente se pensa ⁷⁸. Desvendar esses segredos, compreendendo, cada vez mais, o que quer a criança, descobrindo modos de atingi-la e atraí-la para o mundo da ficção, tomará mais complexa, difícil e fascinante a tarefa do escritor de literatura infantil e juvenil.

2.2.2 - Falando ao coração dos anjos

Em 1886, duas escritoras brasileiras, Julia Lopes de Almeida e Adelina Lopes Vieira, publicam o livro Contos Infantis em Verso e Prosa. Conforme advertência das próprias autoras, no Prólogo, o livro, em 14 de abril de 1891, recebe a aprovação da *Inspectoria Geral da Instrução Primaria e Secundaria da Capital Federal dos Estados Unidos do Brasil* para ser utilizado pelas escolas públicas primárias, ganhando, portanto, uma nova edição, agora ilustrada e acompanhada de um questionário dirigido ao leitor, ao final de cada texto ⁷⁹.

A decisão da Inspectoria consta da capa e da folha de rosto do livro: "Adoptados para uso das Escolas Primarias do Brasil". A obediência aos padrões de ensino vigentes, exemplificada através da elaboração dos questionários incluídos na nova edição, é cuidadosamente justificada e reiterada pelas autoras, no Prólogo. A obra procura seguir o "methodo adoptado nas obras de ensino elementar" ⁸⁰ que, por sua vez, era prescrito pela referida Inspectoria de Ensino.

Recorrendo a uma tática nada sutil de direcionamento da leitura e da interpretação do texto, sob a forma de um questionário, as autoras acentuam o caráter didático da obra literária. Através de perguntas específicas sobre os textos lidos, ou gerais, a respeito dos seus temas, dirigidas ao leitor iniciante, demonstram, de forma inequívoca, o seu projeto particular de "ensinar" às crianças os fatos da vida, através de histórias exemplares. O que buscam, enfim, é a simplicidade e, principalmente, a

clareza dos conceitos para que as crianças compreendam totalmente as verdades dessas histórias.

A preocupação com a simplicidade e a autenticidade orienta a construção das histórias dos Contos Infantis. Quanto mais simples e verdadeiros os contos, mais próximos estarão das crianças. Para as autoras, falar às crianças não consiste numa tarefa fácil, pois exige que se saiba atingir, com sutileza, a sua imaginação e o seu coração. Em sua crítica a certos escritores de obras literárias destinadas ao público infantil da época, as escritoras destacam a falta de sensibilidade no que se refere ao tratamento dos temas e da linguagem. De acordo com sua avaliação, esses autores estariam agindo inconscientemente ao escreverem suas obras ignorando a necessidade de se abordar, com singeleza, temas que "alimentam o espírito das crianças", contribuindo, deste modo, para o desinteresse do público leitor:

Se lêem com atenção, fatigam-se em busca da verdadeira idéa oculta entre os labirintos da phrase; se não lêem com atenção, se o fazem machinalmente, perdem um trabalho, que as enfada, e que nada de bom lhes deixa ⁸¹.

Há, decerto, em suas críticas e propostas de adequação da obra literária ao universo infantil um caráter efetivamente vanguardista que precisa ser resguardado. As autoras manifestam, no Prólogo, suas intenções: "Julgamos que quanto mais aproximado fôr da verdade o assumpto, mais interesse desperta em quem o lê" ⁸².

As histórias dos Contos descrevem uma realidade singular. Nelas são reproduzidos os valores morais de uma elite burguesa em ascensão, sendo o mais forte dentre eles o amor e o respeito à família. O lar, retratado nos contos, figura como o espaço seguro da alegria e do conforto. A infelicidade, a injustiça e o sofrimento também existem e são tematizados nos contos, mas estão fora dos limites desse lar harmônico e perfeito. É possível presenciar, ao redor, as crianças pobres, os humildes trabalhadores, ou os animais sofredores. O leitor simpatiza com esses personagens ao

identificá-los com seus vizinhos ou pessoas que habitam outros espaços, que não o da sua casa de estrutura sólida, em cuja biblioteca encontram-se grossos volumes de clássicos ou em cujo jardim pousam os mansos pombinhos...

A imagem estereotipada da família que se constrói nos contos é a mesma que se deseja reforçar na sociedade, na época, segundo a análise de Zilbermann e Lajollo:

A manutenção de um estereótipo familiar que se estabiliza através da divisão do trabalho entre seus membros (ao pai, cabendo a sustentação econômica, e à mãe, a gerência da vida doméstica privada), converte-se na finalidade existencial do indivíduo⁸³.

Os contos se passam, invariavelmente, em ambientes domésticos e, neles, a figura da mãe, freqüentemente citada, associa-se aos mais altos sentimentos de bondade e de amizade. É a "santa mãe", a "doce amiga", ao mesmo tempo, firme e afetuosa, um anjo imaculado, apontando sempre a direção mais certa e segura ao filho:

Ella, a minha doce amiga, ouviu-me com atenção, sorrindo com a sua costumada placidez; depois attrahindo-me para o seio, disse-me com voz segura e affectuosa:

_ Vai, meu filho, cumpre o teu dever⁸⁴.

Se a mãe é extremamente amorosa e compreensiva, a avó é igualmente virtuosa e muito querida pelos netos. As criadas, como as demais figuras femininas, são gentis e afetivas e exercem, com paciência e sábia simplicidade, o papel de boas ouvintes e sensatas conselheiras. O pai é representado como o disciplinador severo e o avô, o conselheiro experiente.

As crianças são tidas como personagens centrais de todos os contos, figurando, invariavelmente, como bondosos, generosos, curiosos, obedientes e amorosos. Estão cercados pelos adultos, pais, tios, avós, criados, recebendo sempre deles um conselho ou uma orientação para o problema colocado. Se ensaiam uma

ruptura com esse esquema de obediência, praticando um ato inconseqüente de "rebeldia", logo retornam ao caminho certo da aceitação e da acomodação às normas familiares vigentes. Esta situação pode ser ilustrada pelo poema "D.Quixote" ou o conto "A Escola".

O conto "A Escola", cujo subtítulo é "Memórias de um Estudante", diferentemente dos demais textos do livro, é narrado em primeira pessoa, possibilitando uma maior transparência dos autênticos sentimentos dos protagonistas. A alteração no modo de narrar coincide com a oposição, mesmo que passageira, aos padrões estabelecidos pela família e pela escola. O menino Chico é humilhado pelo mestre, que o faz copiar vinte e cinco vezes a palavra *polytechnica* e é alvo da zombaria dos amigos, passando a detestar o ambiente da escola. Na casa dos tios é recebido com ternura e acaba por mudar de idéia e convencer-se do valor da escola e do aprendizado. A criança, que tem o direito à fala, apresenta a sua versão do fato:

Eu saíra zangado da escola nessa tarde. Caminhava para casa, disposto a pedir a meu pae que me puzesse a trabalhar no campo com os primos. O tio Pedro não mandara ensinar os filhos e elles ahi estavam gordos e contentes. A escola é um tormento, dizia eu commigo, e o mestre é um bandido! ⁸⁵

A presença de crianças como protagonistas na literatura infantil é vista por Lajollo e Zilbermann como um procedimento habitual ⁸⁶. As ensaístas acrescentam que, nas narrativas inaugurais, a criança é configurada de forma estereotipada: ou toalmente boa, ou totalmente má. As crianças, segundo as autoras, costumam participar, nos textos infantis, de "situações modelares de aprendizagem" ⁸⁷ tais como ler livros e ouvir histórias edificantes e bons conselhos dos adultos: "São crianças modelares, cuja presença nos livros parece cumprir a função de contagiar de iguais virtudes e sentimentos seus jovens leitores" ⁸⁸.

As situações exemplares, bastante comuns em todos os textos do livro, confirmam a crença das autoras de que o leitor, numa atitude passiva, saiba reproduzir os comportamentos e os valores dos protagonistas: "Que uma unica das crianças, que nos lerem, pratique, imitando um de nossos heróes, uma acção bôa, e ficaremos bem pagas da canceira" ⁸⁹.

A opção pela idealização das personagens e da paz doméstica presente nos contos suscita um questionamento da proposta levantada anteriormente pelas autoras: Os leitores desses contos identificam-se realmente com as verdades neles manifestas? Os contos, caracterizados como "narrações de fatos realizados", seriam efetivamente condizentes com a realidade das crianças brasileiras em geral, a ponto de provocarem, conforme desejo das autoras, uma imediata identificação com as situações narradas nas histórias?

As autoras anunciam, enfaticamente, sua vontade de escrever histórias com as quais as crianças se identifiquem e se interessem por ler. Suas narrações são caracterizadas como simples e singelas. Verifica-se essa mesma busca da naturalidade e da simplicidade em sua intenção de "dar á fórma e ao estylo simplicidade e correcção, naturalidade e sentimento" ⁹⁰.

Entretanto, como se vê, subjaz à intenção autêntica e à proposta inovadora das autoras, um ideal de perspectiva moralizante, revelador, sem dúvida, da imagem da infância construída em fins do século XIX. O seu público leitor é designado, no livro, pelos termos: os "pequeninos", as "criancinhas", os "anjos de paz", "imaculados", de "doce olhar" e "doce voz". Acreditava-se que fosse mais fácil e prudente educar-se a criança para o bem e para a bondade: "Nessa idade/ é facil entender/ o que é amar a Deus e à humanidade/ " ⁹¹, afirmam as autoras na Dedicatória. Para as autoras e para os outros autores do mesmo período, as crianças são tidas como puras, curiosas, doces e obedientes e estão sempre prontas a receberem as lições dos adultos e a seguirem seus exemplos, a fim de alcançarem o estágio da "inteligência amadurecida" ⁹². A criança é,

enfim, um ser moldável, potencialmente bom, pacífico, generoso e, portanto, pode e deve ser estimulado, inclusive através de textos literários, a tornar-se uma boa pessoa.

O aspecto moralizante dos Contos é declarado explicitamente no Prólogo: "O nosso fito é a educação moral e esthetica." ⁹³. Os contos sempre guardam uma lição conclusiva registrada numa fala exclamativa, laudatória, ou numa única frase proferida pelo narrador, como fecho da ação, após o momento do clímax. Alguns contos partem de alegorias ou de fábulas, os quais, com uma "tactica subtil" recorrem a elementos não naturais: os animais falam e raciocinam "para que as crianças se interessem, compreendam e estimem os animais" ⁹⁴.

O desejo expresso no Prólogo de incutir verdades morais no "espírito móbil"⁹⁵ das crianças reaparece em seguidos trechos em que as autoras declaram, com modéstia, que o seu livro se não for útil de todo, inútil não será. O livro, nesse momento, ainda é visto como instrumento de ensinamento ou de moldagem das consciências infantis, capaz, inclusive, de "modificar impetos de genio" ⁹⁶. Segundo as autoras, a leitura é encarada como uma forma amena e agradável de se falar ao coração das crianças, esses "anjos de paz", nutrindo seu espírito com "a seiva natural e vivificadora" do Bem presente nas histórias ⁹⁷.

Ao "pequeno leitor" são dedicados os Contos que devem ser ouvidos atentamente "deitando caladinhos as cabeças gentis" ⁹⁸. Obediência e respeito são os valores a preservar para a construção de uma infância saudável. O papel do leitor resume-se a ler, compreender e, se possível, praticar, sem maiores questionamentos, as boas ações sugeridas no texto.

No conto "As perguntas" o menino Carlos, curioso e indagador, é levado a crer pela "criadinha" que o melhor a fazer é parar com tantas perguntas e dormir sossegadamente. As autoras, em seguida, devolvem a questão aos leitores, recorrendo a outras perguntas: "É defeito ser curioso? Em que pontos devemos ser curiosos?" ⁹⁹

Em "D. Quixote" fica patente a ação inibidora dos adultos no que se refere ao uso e à seleção das obras pelo público infantil. O contato das crianças com as obras

clássicas reunidas na biblioteca é ameaçado por diversas circunstâncias. Dois irmãos dirigem-se à biblioteca do pai, a fim de ler e conhecer obras "proibidas", mas os livros cobiçados pelos dois meninos são pesados e estão comprimidos nas prateleiras. Conseguem realizar o seu intento, mas no auge da leitura são "pilhados" pelo pai que, impiedosamente, os "condena" a soletrar os *Contos Infantis* (as autoras brincam, utilizando-se de uma auto-referência). A situação é tratada com humor manifesto na própria situação e nas falas dos meninos. O poema fala por si:

D. QUIXOTE

Paulo tinha seis annos incompletos;
tinha só quatro o louro e gentil Mário.
Foram à bibliotheca, sorrateiros,
e ficaram instantes, mudos, quietos,
a espreitar se alguém vinha; então, ligeiros
como o vento, correram p'ra o armario,
que encerrava os volumes cubiçados:
eram dois grandes livros encarnados,
cheios de formosissimas gravuras,
mas pesados, meu Deus!

Os pequenitos
porfiavam, cançados, vermelhitos,
por tiral-os da estante. Que torturas!
'Stavam tão apertados, os maldictos!
Enfim, venceram, não sem ter luctado...
Paulo entalou um dedo, o irmãozinho,
ao desprender os livros, coitadinho!
cambaleou, e foi cahir... sentado.

Não choraram; beijaram-se contentes
e Paulo disse a Mário: *Que bellote!*
vamos ver à vontade o *D. Quixote*,
sem os ralhos ouvir, impertinentes,
da Avó, que adormeceu. Oh! que ventura!
Mário, tu não te mexas, fica attento;
eu vou mostrar-te estampas bem pintadas
com uma condição: cada figura
ha de trazer ao nosso pensamento
uma d'essas partidas engraçadas,
que eu sei fazer. Serve-te assim? -

'Stá dicto.

Oh! que homenzinho magro! Que exquisito!
Quem é? -

- É D.Quixote.

- O barrigudo
é dona Sancha, que a mamã me disse. -
- Dona sancha é mulher. Oh! que tolice!
O nome que ele tem, bobo, é Pançudo.

- Que está fazendo o padre na cadeira,
a entregar tanto livro à rapariga?
- São livros maus, que vão para a fogueira.
- Quaes são os livros maus? -

- Não sei, mas penso
que devem ser os que não têm dourados
nem pinturas. Por mais que o papá diga
que o livro é sempre bom, não me convenço.
- Ouves? Chamam por ti, fomos pilhados!
- Meu Deus, como ha de ser? Mário, depressa,
vamos arrumar isto; assim.

- Não cessa
De chamar-nos a avó!
- Prompto.
- Inda faltam
tres livros.

- Já não cabem.
- Que canceira!
-Têm figuras?
- Não têm.

- Capas bonitas? -
- Também não têm. -
-Então são maus e saltam
pella janella: atira-os á fogueira.

Eram *Sêneca, Eurico e Os jesuitas*.
Escaparam do fogo os condemnados,
ficando um tanto ou quanto amarrotados
Salvou-os o papá, mas impiedoso,
fechou a bibliotheca, e rigoroso
condemnou os dois réos, feroz juiz!
A soletrar... os *Contos Infantis* 100

No poema, a questão da curiosidade infantil é lembrada, assim como os preconceitos vigentes na época, em relação aos critérios de seleção e de uso do livro pela criança, provocando o distanciamento do "pequeno leitor" do livro. As próprias autoras, no Prólogo, remetem-se à questão da definição da boa e má literatura infantil destacando que alguns livros destinados, a princípio, ao público infantil, são enfadonhos, complicados e contêm "histórias insultas e banaes, ou phantasias absurdas e intrincadas, que só uma intelligencia amadurecida pode entender" 101.

Curiosamente, em fins do século XIX, as autoras conseguem tocar, indiretamente, em questões básicas que hoje permeiam a discussão da leitura e do leitor. Se, por um lado, demonstram sensibilidade na compreensão do universo infantil, por outro lado, como não poderia deixar de ser, estão presas aos modelos de infância e de leitor infantil vigentes então na sociedade brasileira. Nos Contos, o leitor é a presa fácil que se conquista com histórias amenas, divertidas e instrutivas e com o direcionamento de suas reflexões sobre os temas das histórias, ao imprimir-lhe, através dos questionários, uma interpretação didaticamente correta, conforme os princípios metodológicos praticados nas escolas. Aos leitores, resta, portanto, ajeitar a cabecinha e, "socegadinhos e caladinhos", lerem ou ouvirem as histórias, deixando suas perguntas para depois.

2.2.3 - Às crianças brasileiras, sem literatice

Monteiro Lobato, num texto escrito para uma Conferência de Proteção à Criança, em 1950, destaca a imensa capacidade de imaginação infantil e posiciona-se contrariamente àqueles que encaram a criança como um "adulto em miniatura" a quem se reserva os contos morais e instrutivos.

Para Lobato, a criança se refugia num mundinho irreal e demonstra se interessar mais pelo que lhe estimula a fantasia. Ela recria histórias, alterando-as de acordo com a sua imaginação. O escritor sugere que se faça uma experiência, a fim de se comprovar esse fato. No exemplo, utiliza o termo "inteligência" no lugar de "sensibilidade" para definir a ação versátil do contador de histórias infantis:

Faça-se a experiência. Conte-se uma história qualquer a uma criança. Ela a vai recebendo com reações muito dignas de estudo. Vai corrigindo-a no sentido de pô-la de acordo com as exigências da sua imaginação. E se o contador possui a necessária

inteligência para atender a essas reações, a história modifica-se até cair em ponto de bola ¹⁰².

Nas cartas escritas a Godofredo Rangel, no período de 1903 a 1948, Lobato afirma a carência de livros realmente voltados para as crianças e reafirma, enfaticamente, a necessidade de se escrever respeitando as particularidades do universo infantil:

Ah, Rangel, que mundos diferentes, o do adulto e o da criança! Por não compreender isso e considerar a criança "um adulto em ponto pequeno", é que tantos escritores fracassam na literatura infantil e um Andersen fica eterno ¹⁰³.

A longa e preciosa correspondência entre os amigos Lobato e Rangel versa sobre os mais variados temas, incluindo comentários literários os mais curiosos. Através das cartas de Lobato publicadas com o título A Barca de Gleyre é possível acompanhar a evolução de suas idéias a respeito da literatura infantil, assim como compreender, através dos comentários de seus projetos, a sua visão de leitor e de livro infantil.

Em carta datada de 13/4/1919, Lobato comenta uma nova experiência de criação de um livro destinado ao público infantil escolar contendo as fábulas de La Fontaine adaptadas ou escritas de modo a propiciar "fácil compreensão por cerebros ainda tenros" ¹⁰⁴:

Fiz então o que vai. Tomei de La Fontaine o enredo e vesti-o á minha moda, ao sabor do meu capricho, crente como sou de que o capricho é o melhor dos figurinos (...) Quero de ti duas coisas: juízo sobre a sua adptabilidade á mente infantil e anotação dos defeitos de forma ¹⁰⁵.

No Brasil do início do século XX, proliferavam, segundo Lobato, as "traduções galegas" ¹⁰⁶ dos contos infantis europeus, escritos, com excesso de literatura, e, portanto, pouca ou nenhuma autenticidade, tanto no que se referia ao

tratamento da língua, quanto aos temas. Lobato se debatia contra essa literatura insossa e desgastada, lamentando a sorte das "pobres crianças brasileiras" ¹⁰⁷.

Em seus projetos de tradução dos clássicos, o escritor declara, em carta de 17/6/1921, a iniciativa de adaptação das edições de Laemmert: "Quero a mesma coisa, porém com mais leveza e graça de língua..." ¹⁰⁸. Lobato manifestava, através da afirmativa, o desejo de empenhar-se num "abrasileiramento" da linguagem.

É possível perceber, claramente, a junção, na mente privilegiada de Monteiro Lobato, dos juízos feitos enquanto editor e escritor de histórias infantis. Existia, para ele, uma tática eficientíssima para se conquistar o leitor infantil, despertando o seu interesse pelo livro. Em carta a Rangel, datada de 19/12/1945, Lobato volta a tocar nas questões relacionadas à literatura infantil, reafirmando a necessidade de se extirpar os excessos de literatura e ressaltando a importância de se escrever com objetividade, ou conforme sua definição: "A coisa tem de ser narrativa a galope, sem nenhum enfeite literário" ¹⁰⁹:

Para ser infantil tem o livro de ser escrito como o CAPINHA VERMELHA, de Perrault. Estilo ultra-direto, sem nenhum grânulo de "literatura". Assim: Era uma vez um rei que tinha duas filhas, uma muito feia e má, chamada Teodora, a outra muito bonitinha e boa chamada Inês. Um dia o rei, etc¹¹⁰.

Mais formidável é ainda a sua capacidade de aliar a teoria à prática, aplicando suas idéias em seus próprios livros, numa tentativa sincera de experimentador maduro e consciente que, busca, como ele próprio declara, fazer do livro algo para realmente ser lido, algo enfim, que venha a ter um significado para a criança. Outros autores, antes de Lobato, teriam vislumbrado a necessidade de compreender a criança e seduzir o leitor, mas não teriam logrado tamanho êxito em sua iniciativa. Lobato resolve esse conflito, na prática, ao solidarizar-se, com a criança, buscando falar na mesma língua. Ao amigo de tantos anos, Rangel, descreve sua "luta" incansável para tornar a sua narrativa "enxuta", compreensível e atraente aos seus leitores:

Não imaginas a minha luta para extirpar a literatura dos meus livros infantis. A cada revisão nova nas novas edições, mato, como quem mata pulgas, todas as "literaturas" que ainda as estragam. Assim fiz no *Hercules*, e na segunda edição deixa-lo-ei ainda menos literário do que está. Depois da primeira edição é que faço a caçada das pulgas - e quantas encontro, meu Deus! ¹¹¹

Lobato escreve para crianças, sem perder de vista que são, antes de tudo, pessoas inteligentes, constituídas basicamente de imaginação ¹¹² e continua inovando ao fazer das crianças os ilustres protagonistas de suas histórias. Com ele, as narrativas destinadas às crianças ganham novos e decisivos contornos. O livro deixa de ser um objeto a mais de consumo imediato para representar algo, cujo significado interfira na própria existência da criança. O escritor procurou atrair os seus leitores para um mundo com o qual se identificassem e se maravilhassem. Em 7/5/1926 escreve ao amigo:

Ando com idéias de entrar por esse caminho: livros para crianças. De escrever para marmanjos já me enjoei. Bichos sem graça. Mas para as crianças, um livro é todo um mundo. Lembro-me de como vivi dentro do *Robinson Crusoe* do Laemmert. Ainda acabo fazendo livros onde as nossas crianças possam morar. Não ler e jogar fora; sim morar, como morei no *Robinson* e n'*Os Filhos do Capitão Grant* ¹¹³.

Ao utilizar a expressão "vivi dentro" do livro e ao desejar que seus leitores façam do livro sua morada, Lobato manifestava uma concepção nova a respeito da leitura, compreendendo o papel ativo do leitor em sua relação com o livro. Mais do que mostrar o mundo, o livro agora "é" um mundo, para a criança. Nele cabe a realidade e seu contraponto com o irreal, a crítica, a ironia, o humor, a literatura "sem literatice" e o faz-de-conta, tão comum nas brincadeiras infantis e que, de acordo com Sonia Salomão Khède, "...é o meio encontrado pelo autor para alcançar a comunicação espontânea e direta com o leitor mirim" ¹¹⁴. Cabe no livro-mundo, inclusive, o leitor que lê e pensa, lê e imagina, enfim, lê, identificando-se com cada situação, como se

estivesse vivendo cada aventura, desejando que o livro não acabe, para que não se acabe a magia.

Ao analisarem as tendências da literatura infanto-juvenil contemporânea, Zilberman e Lajolo destacam os aspectos da oralização e da coloquialização do discurso como as marcas mais evidentes da herança lobatiana e do movimento modernista ¹¹⁵.

Marisa Lajolo considera as escritoras Ana Maria Machado e Ruth Rocha herdeiras diretas do pioneirismo de Lobato por entender que ambas não só dão continuidade, no Brasil dos anos 70, aos projetos de modernização dos modos de produção de livros para crianças e jovens, como traduzem, em suas obras, o ideal lobatiano de modernidade da literatura infanto-juvenil, em vários aspectos marcantes, a saber:

... a coloquialização da linguagem, o arejamento das mensagens, a concepção da criança leitora como inteligente e inventiva, além de uma atitude radicalmente crítica da realidade brasileira ¹¹⁶.

A literatura infanto-juvenil contemporânea brasileira resgata a tradição lobatiana também por outras vias, de acordo com Zilberman e Lajolo. O mundo fantástico tradicional sofre, ao longo dos anos 70, uma revisão radical nas obras de Fernanda Lopes de Almeida e Eliane Ganem. Há também uma proposta explícita de inversão ideológica na recriação dos contos de fadas ¹¹⁷. Cora Rónai (Sapomorfose), Ana Maria Machado (História Meio ao Contrário), Ruth Rocha (O Reizinho Mandão) e Bartolomeu Campos Queirós (Onde tem bruxa tem fada) trabalham essas inversões recorrendo ao humor, à ironia e à irreverência. Marina Colasanti opta por avançar, em seus contos, nos desdobramentos do universo mágico e na revisão do fantástico (Uma Idéia toda Azul).

As obras literárias passam a tematizar as questões relativas à identidade infantil ¹¹⁸. A imagem da criança obediente e submissa é substituída por uma nova

imagem, adequada à realidade emergente. Nas obras abre-se um espaço para a tematização da busca da identidade infantil.

Lygia Bojunga Nunes, conforme ressalta Maria Antonieta Antunes Cunha, inova ao apresentar temáticas mais complexas "questionadoras dos valores burgueses de nossa sociedade" ¹¹⁹ e ao explorar diferentes variações do uso da língua, mostrando-se compromissada com a espontaneidade ao utilizar as modalidades de realização oral e informal. Um traço peculiar de seu discurso é, segundo a autora, o fato de não distinguir "graus de formalidade de discursos entre as falas dos personagens e do narrador" ¹²⁰.

Zilberman e Lajolo lembram que Clarice Lispector foi a primeira autora a explicitar os dilemas do narrador moderno. O narrador confessa suas hesitações e dirige-se, com frequência, ao leitor, para explicar os episódios narrados, fazer-lhe perguntas, dar-lhe ou pedir-lhe conselhos. Em busca de intimidade e cumplicidade, o narrador aproxima-se do leitor, inclusive, ao sugerir o seu engajamento na história através do cumprimento de tarefas, tais como inventar, no espaço em branco de uma página do livro, a sua história (Quase de Verdade) e decifrar enigmas ou emitir julgamentos (A Mulher que matou os peixes). Em suas obras infantis, a autora, portanto, dialoga com os leitores, mantendo o que ela própria classifica como uma "conversa íntima" com um interlocutor querido e respeitado, a criança. A narrativa que anseia por ser "quase de verdade" aproxima-se, ao máximo da realidade, enquanto o narrador constrói um discurso compromissado com a sinceridade, a fim de obter a confiança do leitor ¹²¹.

Ao tratarem da literatura voltada mais especificamente para jovens, Zilberman e Lajolo, lembram a influência da cultura de massas na literatura brasileira dos anos 70, presente nas obras de literatura infanto-juvenil que optam pelas histórias de mistério policial e pela ficção científica. Essas publicações, segundo as autoras, apoiam-se na importação de uma tendência da indústria cultural norte-americana ¹²².

Para Zilberman e Lajolo, ocorre nessas obras, uma espécie de confronto entre o universo infantil e o do adulto ¹²³. Geralmente, nessas histórias, o papel do vilão

é reservado aos adultos. Entretanto, nem todos os adultos coadjuvantes são maus e esse fato, segundo as autoras, atenua o risco de maniqueísmo nas histórias ¹²⁴. As crianças ocupam o papel de protagonistas e sua vitória associa-se, invariavelmente, à esperteza e à coragem. O público infantil identifica-se com os heróis dessas aventuras.

Segundo as autoras, alguns procedimentos adotados pelos escritores de histórias de suspense revelam o aspecto de inovação das histórias policiais tradicionais e da literatura infanto-juvenil em geral: o real é representado criticamente e os elementos da realidade incorporados à narrativa, como os textos jornalísticos e históricos, por exemplo, confirmam o desejo de verossimilhança dos episódios. Também estão presentes, nessas obras, o humor, a sátira e a ironia ¹²⁵.

A ênfase nos aspectos gráficos sinaliza, segundo Zilberman e Lajolo, outra evidência da modernidade dos livros infanto-juvenis brasileiros. Ziraldo e Juarez Machado são apontados como autores que privilegiam a programação visual, retirando-a de sua posição subsidiária ¹²⁶. Os autores citados e outros ilustradores e escritores como Angela Lago e Rui de Oliveira, por exemplo, confirmam essa tendência na atualidade.

Ao se tornarem mais complexos, os livros infanto-juvenis promovem, segundo as teóricas, uma abertura para a metalinguagem e a intertextualidade, realizando uma operação radical de auto-contemplação. Alguns textos infanto-juvenis contemporâneos tornam-se "autoconscientes" ¹²⁷:

...após ter conquistado a duras penas o direito de falar com realismo e sem retoques da realidade histórica, e ao mesmo tempo que redescobre as fontes do fantástico e o imaginário, a literatura infantil contempla-se a si mesma em seus textos¹²⁸.

As narrativas e poesias infanto-juvenis contemporâneas passam a desenvolver uma linguagem mais espontânea. Sua dicção, distanciada do padrão formal

culto registrado nas obras do passado, está agora mais condizente com suas propostas de conquista crescente do público leitor.

Consolidando-se como produto cultural e afirmando-se como produto altamente rentável no mercado brasileiro, a partir da década de 60, e mais intensamente, ao longo da década de 70, a literatura infanto-juvenil brasileira apresenta hoje, criticamente e sem disfarces, a realidade nacional e questiona tanto os valores da sociedade quanto aqueles relacionados diretamente ao universo das crianças e dos jovens, buscando, com isso, uma identificação imediata com o seu público leitor.

2.2.4 - Luz-câmera-interação: a narrativa-espetáculo

Silviano Santhiago, no ensaio "O Narrador Pós-Moderno" ¹²⁹ reconstitui a evolução da figura do narrador, compreendendo que, desde o narrador clássico, que faz intercambiar experiências, passando pelo narrador exemplar, até chegar ao narrador pós-moderno, as problemáticas se diferenciaram bastante. O ensaísta distingue duas categorias de narrador, tendo em vista as demandas particulares das narrativas pós-modernas: ou as ações são narradas a partir de uma experiência vivida ou de um conhecimento que se tem dessas ações. O teórico inicia, a partir de uma pergunta, o que considera uma discussão em vista de uma tipologia do narrador pós-moderno: "Quem narra a história é quem a experimenta ou quem a vê?" ¹³⁰.

Para o teórico, o movimento gerador dessa discussão é o da busca da autenticidade: "Só é autêntico o que eu narro a partir do que experimento ou pode ser autêntico o que eu narro e conheço por ter observado?" ¹³¹ A noção de autenticidade está mais diretamente associada à narração que expressa a experiência da ação, conclui.

Para Santhiago, o narrador pós-moderno situa-se na categoria dos que narram uma ação, permanecendo fora dela, como observador que lança o seu olhar para

informar-se e narrar os fatos. Esse narrador manifesta as mesmas atitudes de um espectador ou de um repórter:

Ele narra a ação enquanto espetáculo a que assiste (literalmente ou não) da platéia, da arquibancada ou de uma poltrona na sala de estar ou na biblioteca; ele não narra enquanto atuante ¹³².

Para o crítico, o narrador privilegiado nas narrativas pós-modernas é, portanto, aquele que apesar de não ter vivenciado a experiência, é capaz de, em transmitindo, com objetividade, o "puro em si" da coisa narrada, construir, através da linguagem, a autenticidade da ação. O narrador pós-moderno é, em suma, o "puro ficcionista" ¹³³.

A atitude jornalística do narrador pós-moderno fundamenta-se numa ação específica: ele dirige um olhar interessado para o exterior, para tudo o que está ao redor - seres, fatos, ocorrências -, recusando-se a mergulhar em si mesmo, ou seja, a recorrer a um olhar introspectivo, a fim de buscar experiências vividas ¹³⁴.

O ensaísta esclarece que, em diferentes graus, o narrador pós-moderno se subtrai à ação narrada identificando-se, nesse momento, com o leitor que, com base nesse esquema, passa a ser considerado uma espécie de segundo observador:

Ambos se encontram privados da posição da própria experiência na ficção e são observadores atentos da experiência alheia. Na pobreza da experiência de ambos se revela a importância do personagem na ficção pós-moderna; narrador e leitor se definem como espectadores de uma ação alheia que os empolga, emociona, seduz etc ¹³⁵.

Há narrativas, inclusive, em que o narrador é "grau zero". Está lado a lado com o leitor na condição de observador do espetáculo ¹³⁶, assumindo sua condição de mero reprodutor e seletor de imagens: "As coisas se passam como se o narrador estivesse apertando o botão do canal de televisão para o leitor" ¹³⁷.

A ação torna-se representação na narrativa-espetáculo. O narrador olha, observa a ação, subtrai dela a experiência e recria imagens, inaugurando, desse modo, a experiência do olhar, do ver, do observar:

O narrador que olha é a contradição e a redenção da palavra na época da imagem. Ele olha para que o seu olhar se recubra de palavra, constituindo uma narrativa ¹³⁸.

Silviano Santhiago lembra que a narrativa de ficção da sociedade pós-industrial representa a resistência da palavra escrita num mundo onde ela já não tem grande valia. A literatura pós-moderna resiste e, segundo Santhiago existe "...para falar da pobreza da experiência, mas também da pobreza da palavra escrita enquanto processo de comunicação" ¹³⁹.

As narrativas pós-modernas revelam as posturas do homem contemporâneo: a passividade prazerosa e o imobilismo crítico. Ele é, para o teórico, o mero espectador ou de ações vividas ou de ações ensaiadas e representadas:

Pelo olhar, homem atual e o narrador oscilam entre o prazer e a crítica, mantendo, sempre, a postura de quem, mesmo tendo se subtraído à ação, pensa e sente, emociona-se com o que nele resta de corpo e/ou cabeça ¹⁴⁰.

Se as ações narradas permanecem as mesmas, nas narrativas contemporâneas, o que muda é o modo de olhar para elas e afirmá-las: o narrador não quer mais aconselhar o leitor ou fazer da narrativa o espaço para a exemplificação ou o intercâmbio de idéias. A ação é auto-suficiente e o olhar do narrador é neutro - não deseja expressar sabedoria - diferentemente dos narradores clássicos ou dos narradores dos romances. Ele é o observador, cujo olhar complexo se revela, a partir de suas contradições, como um olhar contido e generoso, enigmático e cúmplice.

Em algumas obras da literatura infanto-juvenil contemporânea, percebe-se que um narrador conciso e econômico, preocupa-se em dar a maior visibilidade possível

aos fatos narrados, lançando o leitor diretamente à ação e, intencionalmente, garantindo-lhe uma participação ativa no desdobramento da trama, seja ao assegurar-lhe a possibilidade de repensar criticamente os fatos, seja ao permitir-lhe uma entrada concreta na história que se conta.

A maneira diferente de narrar as ações nas narrativas de cunho interativo, como as dos *livros-jogos solo*, conduz à aceitação de um perfil de narrador semelhante ao proposto nas teorias do pós-moderno. Nesses livros, o narrador se comporta como um recriador de imagens, que vai guiando o olhar do leitor por cenas de um roteiro muito bem delineado. É observador objetivo e roteirista e está ali para seduzir o leitor com seu discurso envolvente. Em nenhum momento descreve suas próprias impressões ou expressa suas opiniões, nem abre espaço para reminiscências. Seu papel, na narrativa, consiste unicamente em contar a aventura, armando os conflitos e sugerindo estratégias de ação para o leitor, herói da aventura. Enquanto orienta os passos do herói, vai-lhe fornecendo os elementos para a construção da ambientação da aventura, utilizando textos basicamente descritivos, conforme o que se segue:

Caminhando ao longo da estreita trilha, você subitamente ouve o estalo seco de um galho que se parte e o murmúrio de vozes baixas. Você desembainha sua espada e espera ansiosamente, com as costas de encontro a um grande carvalho. Então, vindos de trás das árvores, surgem quatro homens e uma mulher, vestidos com túnicas verdes. Todos parecem ameaçadores... (**FD**, 360)

O narrador tudo sabe a respeito das ações a serem experimentadas pelo herói, assim como os sentimentos experimentados por ele, durante as missões. Conhece também as particularidades dos outros personagens. Insere, na narrativa, suas falas e descreve suas intenções e seus sentimentos para com o herói:

Uma pequena portinhola de madeira se abre, e dois olhos aparecem, examinando você.
 -"Bem, quem é você?" - pergunta uma voz aborrecida através do orifício.

Você responde que é um aventureiro em busca do poderoso mago Yztromo, tendo a intenção de adquirir alguns artigos mágicos dele para combater as criaturas da Floresta de Darkwood.

- "Ah, bem, nesse caso, se você está interessado em comprar algumas mercadorias minhas, é melhor subir. Eu sou Yztromo." (**FD, 1**)

O trecho acima integra a sequência de abertura do *livro-jogo* intitulado A Floresta da Destruição. O leitor é apresentado ao personagem que lhe tornará possível a permanência na missão. A objetividade do discurso do narrador leva a uma exigência de objetividade da ação ou decisão do herói diante do perigo iminente, ou seja, no instante da opção do leitor. Ao final da sequência, o leitor deverá decidir, rapidamente, para que o ritmo da narrativa não seja interrompido, se deverá seguir o mago ou atacá-lo com sua espada.

Se por um lado, o narrador assume a condição de autoridade, dando instruções ou determinando os movimentos do herói, ao definir quando e onde o herói é vencido ou se deve ou não continuar, por outro lado mostra-se generoso, ao procurar oferecer opções para o desdobramento de seus movimentos, permitindo que o herói opte por duas ou mais direções, o que significa dizer que o leitor pode escolher a sua trajetória durante a leitura do livro. O narrador, nos *livros-jogos solo*, não troca os canais de TV, conforme sugeria Silviano Santhiago, mas permite, isto sim, que o leitor o faça. É comum o narrador desses livros utilizar expressões que sugiram uma vontade de concessão de liberdade de escolha: "Se quiser..."; "Se preferir..."; "Se quiser experimentar...".

Todavia, o narrador não divide com o leitor nenhuma responsabilidade pela opção feita. Ele apenas oferece as opções e, se por acaso, por falta de sorte ou de habilidade, o leitor se deixar vencer, o seu papel se restringirá a comunicar seu destino trágico, tecendo, algumas vezes, comentários a respeito da participação do herói/leitor no acidente.

O narrador, que centra o seu olhar na objetividade, quer alcançar uma intimidade e até mesmo uma certa cumplicidade com o leitor. Não há uma preocupação em introduzir, gradativamente, o leitor na ação. Ele é automaticamente lançado nela, assim como, automaticamente, aprende a conviver com um sujeito que o chama de VOCÊ e adivinha suas reações diante das experiências, expressando em seu lugar, seus medos, suas angústias, suas alegrias, suas falhas, sua fala e sua ação.

Através de um discurso breve, enxuto, livre de floreios, concentrado em períodos curtos, geralmente constituídos de um único parágrafo, o narrador nesses livros introduz o leitor na cena representada. A prática de uma coloquialização da linguagem, atitude comum na literatura infantil, desde as experiências pioneiras de Lobato, é, nos *livros-jogos*, dos recursos utilizados, um dos mais evidentes da intenção de comunicação simples e fácil com o leitor. Com seu discurso bem próximo do discurso oral, não rebuscado, o narrador, nesses livros, demonstra estar preocupado em criar imagens e estimular a imaginação do leitor.

O leitor segue, enfim, o olhar do narrador que tudo vê e tudo sabe. Poderia comportar-se como mero espectador das ações representadas, entretanto, nesse caso específico, é convidado a atuar, seguindo, em cada seqüência, as instruções do narrador, alterando as direções de um roteiro dado e multiplicando, dessa forma, as possibilidades de ação.

2.3 - Tudo o que o seu mestre mandar

Nas diferentes espécies de *livros-jogos solo*, o narrador não dispensa os recursos estratégicos utilizados pelos talentosos contadores de histórias. Ele busca, continuamente, uma aproximação com o leitor, arquitetando um modo coloquial de narrar as aventuras. As histórias escritas querem parecer histórias contadas, tal a simplicidade dos recursos lingüísticos utilizados no discurso, a predominância da

oralização e a preferência dada ao registro informal. Vale tudo no jogo de sedução do leitor, desde atraí-lo, através de perguntas, desafios e tarefas, até a inclusão, propriamente dita, do leitor na seqüência narrativa. O grau de intimidade alcança seu nível mais concreto quando o narrador passa a referir-se ao leitor utilizando a forma "você" em todo o texto. Como um autêntico contador de histórias, o narrador desses textos, atua sobre o imaginário do leitor, convocando-o a viver diretamente uma sucessão de ações repletas de fantasia. O leitor, nos *livros-jogos* insere-se, duplamente no universo da ficção, pois ele lê e, simultaneamente, produz histórias.

Constata-se que os narradores, nessas narrativas, além de exercerem sua onisciência, como nas narrativas convencionais, insistem em divulgar, a cada passo da aventura, seu conhecimento sobre os movimentos realizados ou por realizar pelo leitor, também ele personagem da aventura narrada. Não há nenhuma pretensão de enfeitar de literatura a narrativa. Ao contrário, suprimem-se os excessos e o que sobra é puro fato, numa narrativa objetiva.

O leitor e o narrador, nesses livros, mantêm uma relação de companheirismo, mesmo que, muitas vezes, velado. As instruções do narrador, de caráter diretivo e objetivo, revelam o desejo de transformar o leitor no herói da aventura, transferindo-lhe a tarefa da ação propriamente dita. Ambos, narrador e leitor, reconhecem que para vencer todos os obstáculos e cumprir a missão proposta no início da narrativa, é preciso utilizar a astúcia e o conhecimento. O narrador possui essas e outras armas e, estrategicamente, vai abrindo as portas para que o leitor, passando por todos os perigos de uma complexa aventura, divirta-se, vença e, naturalmente, leia o livro. Ao leitor cabe seguir as orientações seguras desse narrador experiente, misto de orientador e roteirista da aventura. É ele que determina, enfim, a continuidade da narrativa, a partir da seqüência montada pelo leitor.

Nem todos os livros exigem o mesmo tipo de participação do leitor. Ao compararmos algumas coleções existentes, verificamos que as estratégias de provocação do leitor são variáveis. Em alguns livros, o caminho já está traçado e o

leitor não pode interferir na sequência da narrativa. Ele apenas realiza as tarefas propostas ao final de cada situação.

Os *livros-jogos* da Série "Salve-se quem puder", da Editora Scipione, compõem-se de histórias de aventuras com desafios para o leitor. Durante a leitura, são fornecidas pistas-tarefas que ajudam o leitor a encontrar o caminho a seguir. As histórias são protagonizadas por crianças que interrompem situações de seu cotidiano, entram no universo da fantasia, para nele resolverem uma missão, vivenciando situações inusitadas.

A idéia da emoção e da diversão estão presentes nos textos-referência da contra-capa de cada livro da série. Os títulos dos livros confirmam a proposta de combinação de aventura, mistério e emoção: "Assassinato no Avião da Meia-Noite"; "A Torre Mal-Assombrada"; "O Fantasma do Espelho"; "A Maldição do Ídolo Perdido", dentre outros. Os temas das histórias circulam no imaginário infantil. Lá estão os fantasmas, as difíceis missões, os seres primitivos, os mistérios do espaço sideral, a noite, seus segredos e perigos...

Não há lugar, nesses livros, para o desânimo, pois o leitor é levado a ler e, simultaneamente, a agir sobre a leitura, resolvendo as tarefas, ao final de cada capítulo. De qualquer forma, há sempre uma página reservada às pistas para se resolver as dificuldades na resolução dos problemas. O leitor pode, inclusive, conferir as respostas e desse modo, não desistir diante de alguma dificuldade: "Existem pistas para lhe ajudar se você se sentir desanimado ao longo do caminho, e as respostas são dadas ao final do livro".

Percebe-se, na composição dos livros, uma preocupação estética manifestada pelo cuidado gráfico. As ilustrações, em cores, ocupam todas as páginas e servem de meio para a resolução das tarefas. Há também um cuidado com a diagramação das páginas, quanto à distribuição das partes de texto que têm as ilustrações como fundo. Os textos de cada capítulo são curtos, apresentam um título, destacado em negrito, assim como a letra inicial do primeiro parágrafo e as passagens

que indicam a tarefa. Geralmente, em cada capítulo, o narrador apresenta a nova situação e, em seguida, concede-se o espaço para a fala dos personagens, com intervenções do narrador onisciente.

Em O Ônibus das Estrelas, de Martin Oliver, os meninos Rafa e Jane, no início da narrativa, estão jogando um *computer game* e são surpreendidos com uma pane no computador, seguida da instalação de uma mensagem secreta que anuncia os índices da ação futura para o leitor: a vida dos dois meninos, brevemente, estará em perigo. Ao entrarem, dias depois, num ônibus, aparentemente comum, para irem ao cinema, deparam-se com figuras estranhas e situações inusitadas: o ônibus começa a voar e segue uma nova e imprevista direção. Os protagonistas são levados ao planeta Nova e, lá, entram em contato com um novo personagem, Norman, que os levará de volta à Terra. No caminho, encontram alienígenas com olhos telescópicos, seguem rastros da nave dos seqüestradores cósmicos, alcançam o Planeta dos Robôs, até encontrarem Rafa, diante da tela do computador, jogando o mesmo jogo do início da história, "O Ataque dos Robôs", agora transformado num jogo de vida e morte. Na luta com os robôs, encontram um Labirinto de raios laser e, através dele, chegam, finalmente, à Terra, retomando, em seguida, sua vida habitual.

Ao final da narrativa, o narrador apresenta uma solução mágica e indefinida, que conduz personagens e leitor, por alguns instantes, a uma sensação de incerteza quanto à natureza da aventura, levando-os a pensar na possibilidade do sonho para explicar a aventura vivida. Esta solução, corriqueira nos contos infantis tradicionais, é utilizada nos livros da série, com o intuito de enfatizar a preocupação com a demarcação de limites entre os espaços da ficção e da realidade, reforçando também o sentimento de conforto diante do conhecido, do habitual, da vida cotidiana e real.

O sentimento de segurança na volta ao lar está claramente expresso no desfecho de O Ônibus das Estrelas. O ônibus reaparece num cenário não mais estranho e inóspito. Os meninos saltam numa rua tranqüila, cercada de *out-doors* de linguiças

dietéticas, cafés, lojas de discos, uma agência de correios, onde circulam personagens comuns ao cotidiano do leitor, como meninos andando de bicicleta, cãesinhos agitados e senhoras carregando bebês em carrinhos:

**Terra, Doce
Terra**

Depois disso, Jane e Rafa não se lembraram de mais nada. Quando reabriram os olhos, estavam de volta à Terra. Ainda meio tontos, saltaram do ônibus, felizes por pisarem em chão firme. Aquela aventura teria mesmo acontecido ou tudo não teria passado de um sonho?

- E os nossos amigos, Roger e Norman? - perguntou Jane.

Rafa percorreu com o olhar o ônibus ao longo da rua. Não havia sinal deles em parte alguma. Ou havia?

O que você acha? (OE, p.42)

Durante a travessia, o leitor deve decodificar mensagens escritas com códigos secretos, utilizando um espelho; orientar-se em mapas complexos, recorrendo a legendas; montar quebra-cabeças e verificar os números que estão faltando ou encontrar saídas no "Labirinto de Laser", dentre outras tarefas. É uma prática comum, portanto, utilizar diferentes textos no livro, apostando, previamente, no conhecimento e na prática de leitura da criança de textos como mapas, gráficos, notícias, cartas ou enigmas.

Em A Incrível Expedição dos Dinossauros, de Karen Dolby, três garotos, Fred, Tê e Zeca, através de um jornal, informam-se sobre uma nova e sensacional descoberta paleontológica, na *Floresta dos Fósseis*. O grupo resolve partir para o local dando início a aventura.

Na caminhada, os garotos perdem-se na floresta e encontram dinossauros, ao final da trilha. Entram na *Porta do Tempo* e são levados por um velhinho, o Professor, a uma caverna subterrânea, úmida e escura, para depois, alcançarem uma clareira, saírem da selva e encontrarem os primeiros pterossauros. No caminho, passam por estranhas formações rochosas, tentam escapar do *Pântano dos Crocodilos*, até que,

passando por diferentes situações, terminam sua caminhada voltando à época atual, para viverem o seu cotidiano de jovens curiosos e aventureiros.

O leitor, durante a travessia, é levado a identificar rotas num mapa-labirinto, ler textos científicos sobre os dinossauros, reunir as peças de um quebra-cabeça e decodificar a mensagem de uma página do Diário do Professor, resolver desafios matemáticos e localizar pontos específicos no Mapa do Tempo, seguindo indicações. Em suma, o leitor movimenta-se, continuamente, entrando e saindo do texto, para só prosseguir após ter resolvido os problemas propostos em cada capítulo.

A estratégia de atração do leitor utilizada nas narrativas da série "Salve-se quem puder" consiste em descrever sucessivas ações, acrescentando, continuamente, à aventura narrada, surpresas e novidades, e, desse modo, conquistando o leitor até a última página.

Já em outras séries de *livros-jogos solo*, os caminhos estão previamente traçados, mas o leitor deve optar por um deles, desdobrando, desse modo, a aventura. Cumpre o papel de leitor e de personagem. Outras, ainda, apresentam a aventura totalmente traçada, restando ao leitor seguir as direções dadas pelo narrador. Alguns *livros-jogos* também combinam as estratégias citadas acima, oferecendo uma ampla movimentação do leitor na obra.

Para Linda Hutcheon, a ficção interativa resultaria no exemplo extremo de confirmação da hipótese da relativização do papel centralizador do autor na produção de uma obra de ficção. A discussão sobre as posições da autoridade discursiva tem guiado, segundo a ensaísta, os debates relativos à arte e a teoria pós-modernas. Nos textos interativos, desmonta-se o esquema discursivo tradicional centrado no produto final - texto - e se investe no processo de produção e recepção da obra, ou seja, na atividade do leitor ¹⁴¹.

Na confluência de vozes de um texto interativo, o leitor e o narrador tornam-se co-autores da narrativa. O leitor comparece como um co-partícipe, alinhavando a sequência da aventura, definindo as soluções para os impasses

experimentados pelo herói. O narrador é onisciente e permite, ou melhor, convoca a participação direta do leitor na montagem da história. Para Ligia Chiappini, essa categoria de narrador pode adotar diferentes posições, narrando à vontade, de dentro ou de fora dos acontecimentos. Ele tudo sabe, pensa, percebe e comenta ¹⁴².

Entretanto, o narrador dos *livros-jogos solo* possui traços peculiares que o distinguem das categorias convencionais: ele deseja guardar uma objetividade e uma naturalidade próprias dos narradores nos romances contemporâneos. Esse narrador-roteirista, neutro por excelência, dispõe do conhecimento dos fatos e orienta os passos do leitor/personagem, analisando as situações, mas nunca oferecendo o desfecho das mesmas, reservando esta tarefa, exclusivamente, ao leitor. Decerto que a base dos acontecimentos já está delineada no livro, mas quem se move e faz mover as redes contextuais da narrativa, fazendo a escolha do percurso, dentre as alternativas apresentadas, é, seguramente, o leitor.

2.4 - Notas

¹ ZILBERMANN, R. & LAJOLO, M. (1996), p.216

² Idem, p.217: "A doçura da evocação, geralmente nostálgica, não pode apagar o fato de que mães pretas são personagens típicas e assíduas na vida das sociedades escravocratas. Passada a época da produtividade feminina no eito, assumem elas a tarefa de cuidar dos filhos e netos dos *patrõeszinhos*. A lembrança delas na memória nacional foi sempre positiva, migrando para a literatura e constituindo um tipo assaz comum numa certa fase da produção de livros para a infância, conforme se vê em obras como *Histórias da Velha Totonha*, de José Lins do Rego, *O Boi Aruá*, de Luiz Jardim, ou *Contos da Mãe Preta e Histórias do Pai João*, de Osvaldo Orico."

³ BENJAMIN, W. (1993) p.202

⁴ Idem, p.201

⁵ Idem, p.200

⁶ Ibidem

⁷ Idem, p.203

⁸ Idem, p.204

⁹ SIMONSEN, M. (1987), p.25

¹⁰ Idem, p.26

¹¹ Idem, p.27

¹² Ibidem

¹³ ALENCAR, J. (1990), p.25

¹⁴ Idem, p.27

¹⁵ Ibidem

¹⁶ Idem, p.26

¹⁷ Idem, p.28

¹⁸ BENJAMIN, W. (1993), p.205

¹⁹ COUTINHO, E. (org). (1983), p.69

²⁰ Ibidem

²¹ SIMONSEN, M. (1987), p.29

²² CALVINO, I. (1990), pp. 48/49

²³ REGO, J.L (1982), p.37

²⁴ Ibidem

²⁵ Idem, p.40

²⁶ Idem, p.38

²⁷ Ibidem

²⁸ Idem, p. 37

²⁹ Idem, p.36

³⁰ LIMA, F. A. S. (1985), p.55: O autor faz um estudo sobre o conto popular na região do Cariri cearense.

³¹ Ibidem

³² Ibidem

³³ LOBATO, M. (1996), p.1

³⁴ ZILBERMANN, R. & LAJOLO, M. (1996), p.217

³⁵ LOBATO, M. (1996), p.43

³⁶ Idem, p.15

³⁷ Idem, p.37

- 38 Idem, p.30
- 39 Ibidem
- 40 Idem, p.37
- 41 ZILBERMANN, R. & LAJOLO, M. (1987), p.71
- 42 LOBATO, M. (1996), p.27
- 43 Idem, p.40
- 44 Idem, p.18
- 45 Idem, p.77
- 46 ARIÈS, P. (1981), p.51
- 47 Idem, p.54
- 48 Idem, p.55
- 49 Ibidem
- 50 Idem, p.140
- 51 Idem, p.146
- 52 ZILBERMANN, R. & LAJOLO, M. (1987), p.17
- 53 Idem, p.16
- 54 CANDIDO, A. (1985), p.80
- 55 Idem, p.82
- 56 PIMENTEL, F. (1958)
- 57 PIMENTEL, F. (1992), p.154
- 58 ZILBERMANN, R. & LAJOLO, M. (1987), p.31
- 59 Ibidem
- 60 PIMENTEL, F. (1958), p.5
- 61 Ibidem
- 62 Ibidem
- 63 PIMENTEL, F. (1949), p.3
- 64 PIMENTEL, F. (1959), p.6
- 65 Idem, p.6
- 66 Idem, p.8
- 67 Idem, p.7
- 68 Ibidem
- 69 PIMENTEL, F. (1960), p.5
- 70 Idem, p.6
- 71 Idem, p.5
- 72 Ibidem
- 73 Ibidem
- 74 Idem, p.6
- 75 Ibidem
- 76 Ibidem: "O Álbum das Crianças, ainda em manuscrito, mereceu aplausos francos, espontâneos, sinceros, de muitos e muitos dos nossos amiguinhos e discípulos aos quais o lemos. Inúmeras poesias nêle colecionadas, nos foram indicadas por crianças, e outras várias dadas por cópia. Assim, esta coletânea - pode dizer-se- é organizada de colaboração."
- 77 Idem, p.7
- 78 Idem, p.5
- 79 ALMEIDA, J. L & VIEIRA, A. L. (1886), p.5
- 80 Idem, p.V
- 81 Idem, p.VII

- 82 Idem, p. VI
- 83 ZILBERMANN, R. & LAJOLO, M. (1987), p.17
- 84 ALMEIDA, J. L. & VIEIRA, A. L. (1886), p. 132
- 85 Idem, p.129
- 86 ZILBERMANN, R. & LAJOLO, M. (1987), p.34
- 87 Idem, p.34
- 88 Idem, p.33
- 89 ALMEIDA, J.L & VIEIRA, A. L. (1886), p.VII
- 90 Idem, p. VI
- 91 Idem, p. 2: As autoras dedicam o livro aos "adorados sobrinhos". Sua dedicatória é escrita sob a forma de um poema que reforça o sentido de idealização da criança: "A vós, anjos de paz, immaculados/ beijos de casto amor,/ trazemos estes contos iriados,/ ramos de muita flôr./ Reunimol-os tendo em pensamento/ o vosso doce olhar/ e o riso ideal de contentamento,/ que os vae illuminar./ Não sabeis ler ainda, sois, amôres,/ pequeninos de mais;/ apenas soletraes os esplendores/ dos olhos maternas./ Ouvi attentos pois, socegadinhos,/ os contos infantis/ d'este livro, deitando caladinhos/ as cabeças gentis/ no regaço materno./ Nessa idade/ é facil entender/ o que é amar a Deus e à humanidade,/ mesmo sem saber ler./ Quando crescerdes mais, flores bemditas,/ a vossa doce voz/ Cantará estas páginas escriptas/ com o pensamento em vós."
- 92 Idem, p. VII
- 93 Idem, p. VI
- 94 Ibidem
- 95 Idem, p. VII
- 96 Ibidem. Sobre os aspectos instrutivos e moralizantes da leitura escolar ver CHARTIER, Anne-Marie e HÉBRARD, Jean (1995), pp.390-413
- 97 Ibidem
- 98 Idem, p.2
- 99 Idem, p.83
- 100 Idem, p.63
- 101 Idem, p.VII
- 102 LOBATO, M. (1961),v. 15, p.252
- 103 LOBATO, M. (1959),v. 2, p.347
- 104 Idem, p.193
- 105 Ibidem
- 106 Idem, p.276
- 107 Ibidem
- 108 Idem, p.233
- 109 Idem, p.371
- 110 Ibidem
- 111 Idem, p.372
- 112 Idem, p. 322: "Que é uma criança? Imaginação e fisiologia; nada mais."
- 113 Idem, p. 293
- 114 KHÉDE, S. S. (1986), p. 51
- 115 ZILBERMAN, R. & LAJOLO, M. (1987). p.153
- 116 LAJOLO, M. In: BASTOS, D. (1985), p.73
- 117 ZILBERMAN, R. & LAJOLO, M. (1987), p.127
- 118 Ibidem
- 119 CUNHA, M. A. A. In: Revista Tempo Brasileiro (1996), p.157

- 120 Idem, p.158
- 121 ALVES, M. A. (1996), p. 180
- 122 ZILBERMAN, R. & LAJOLO, M. (1987), p.141
- 123 Idem, p. 142
- 124 Idem, p.144
- 125 Idem, p.142
- 126 Idem, pp.127-128
- 127 Idem, p.161
- 128 Ibidem
- 129 SANTHIAGO, S. (1989), p.38
- 130 Ibidem
- 131 Ibidem
- 132 Idem, p.39
- 133 Idem, p.40
- 134 Idem, p.43
- 135 Idem, p.44
- 136 Idem, p.52
- 137 Ibidem
- 138 Idem, p.51
- 139 Idem, pp.48/49
- 140 Idem, p.51
- 141 HUTCHEON, L. (1991), pp.107/108
- 142 LEITE, L. C. M. (1987), p.32: A autora comenta que o narrador onisciente neutro evita tecer comentários sobre os pensamentos e sentimentos dos personagens. No caso específico dos narradores dos *livros-jogos solo*, essa regra é parcialmente transgredida. Embora mantenha-se neutro em relação às decisões do leitor/herói, o narrador sempre comenta as ações e reações dos personagens.

3 - UM JOGO, OS JOGOS

Não vejo a hora em que se desfará a
sintaxe do Mundo: que as cartas do jogo
se embaralhem...

Italo Calvino *

A primeira regra para o ingresso no mundo da ficção consiste na aceitação de que o que está sendo narrado é uma história imaginária. Umberto Eco traduz esse "acordo ficcional" básico, estabelecido entre leitor e escritor, como um voto de confiança ou um estado de convicção na verdade produzida pelo mundo ficcional: "...fingimos que o que é narrado de fato aconteceu" ¹.

Ao referir-se à relativa autonomia das histórias de ficção, Eco destaca que elas não necessitam corresponder inteiramente ao mundo real no qual se situam. Os textos de ficção usam a realidade apenas como "pano de fundo" ², elaborando, a partir daí, suas possibilidades e impossibilidades. Ele argumenta que histórias inverossímeis podem ocorrer em ambientes verossímeis e conclui que a dosagem de realidade e invenção é variável nas diferentes histórias ³. O conhecimento do mundo real permite que o leitor envolva-se, de forma mais completa, com os textos de ficção, deixando-se contagiar por diferentes sensações e emoções ⁴.

O leitor precisa, segundo o crítico, reconhecer e respeitar, como norma básica, a existência de fronteiras entre o mundo real - ou o mundo de sua experiência - e o mundo ficcional:

A obra de ficção nos encerra nas fronteiras de seu mundo e, de uma forma ou de outra, nos faz levá-la a sério ⁵.

*CALVINO, Italo. O Castelo dos Destinos Cruzados. São Paulo, Companhia das Letras, 1991, p.147

Johan Huizinga, em seu estudo sobre o jogo como fator cultural, parte do princípio de que o jogo não é a vida corrente ou real, mas funciona como um "intervalo em nossa vida cotidiana" ⁶, uma "evasão da vida real" ⁷. A realidade, no jogo, é transformada em imagens, ou seja, consiste numa "imaginação da realidade" ⁸. Aquele que joga, em nenhum momento, perde a consciência de que está jogando, brincando ou fazendo de conta:

A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrada. Mas sabe perfeitamente que o que está fazendo é um jogo ⁹.

Wolfgang Iser busca redimensionar a discussão acerca da compreensão do fictício do texto ficcional, acrescentando à oposição clássica - real X ficção - um terceiro componente: o imaginário ¹⁰. O fictício, argumenta, é o componente que permite a concretização do imaginário no texto. O texto literário regula a inter-relação entre o fictício e o imaginário e, dessa inter-relação originam-se os jogos do texto ¹¹.

Iser relaciona o texto ficcional à teoria dos jogos elaborada por Roger Caillois. Caillois reconhece a dificuldade de classificação dos diversos jogos existentes e opta por dividir as várias possibilidades de jogos em quatro tipos, de acordo com a sua função predominante ou seu princípio original: *agôn* (competição), *alea* (acaso), *mímica* (simulacro) e *ilinx* (vertigem). Para Iser, as quatro categorias de jogos podem ser repensadas e aplicadas como componentes constitutivos dos jogos textuais ¹².

Johan Huizinga já teria analisado e destacado a presença e a importância do fator agonístico na vida social e no curso do desenvolvimento de toda e qualquer civilização. Para Huizinga, a função agonística, fundamental nos jogos da civilização grega, permanece presente na cultura contemporânea. Ele enfatiza que *agôn* tem a capacidade de assumir formas mais complexas e variadas, acompanhando as transformações da vida social ¹³.

Para Iser, *agôn* impõe-se não como o único, mas como um dos jogos centrais do texto. Um conflito básico é estabelecido, de saída, entre o texto e as expectativas do leitor:

Agôn provoca duas coisas: de um lado, consolida normas opostas, valores, sentimentos, pensamentos, visões etc em posições; de outro, inicia a superação daquilo que, por efeito, de oposição, se coagula em um determinado contorno. No agôn, pois, ocorre, ao mesmo tempo, a consolidação e a contestação do que foi consolidado ¹⁴.

A *alea* no texto refere-se à imprevisibilidade, ao elemento surpresa, já previsto na dinâmica do jogo. Para Iser, sem a *alea* seria impossível o desencadeamento do jogo da multiplicidade e do entrelaçamento dos textos ¹⁵. O autor combina os componentes dos jogos textuais e afirma que *alea* joga contra *agôn*, pois o primeiro reduz e o segundo amplia o momento lúdico do acaso. Enquanto *agôn* quer superar o conflito das diferentes posições entre texto e leitor, *alea* procura intensificar essa diferença ¹⁶.

A *mímica* joga contra *alea*, pois desfaz o caráter de simulação de uma realidade e impede que o "como se" dos jogos do texto não se rompa. A *mímica* é vista por Iser como o "refinamento da ilusão" ¹⁷.

O *ilinx* - jogo da subversão e da inversão - é o responsável pela "carnavalização" das posições em jogo no texto. Esse componente representa uma "tendência anárquica": "... o que está ausente joga com o que está presente (...) O que está presente em cada caso é espelhado pelo avesso" ¹⁸.

No texto ficcional, esses jogos se permeiam, interagem em relações antitéticas ou de dominância, determinando que cada um rompa os limites do outro. Iser descreve algumas hipóteses possíveis de relações de mistura dos jogos, revelando as situações resultantes desse processo :

Se o jogo do texto fosse estruturado como combinação de *agôn* e *ilinx*, que tanto podem jogar

um contra o outro, quanto entre si, daí resultariam os seguintes pólos extremos, na escala de sua mistura: se o *ilinx* domina, o confronto agonal de normas, valores, sentimentos e tudo o que foi introduzido no texto se revela ilusório, fazendo com que as posições antagônicas apareçam como um mundo do passado, deixado para trás. Se, ao invés, domina o *agôn*, resultará, em decorrência do *ilinx*, uma diferenciação daquelas normas, valores, atitudes e visões conflitantes que permanecerão se puderem diferenciar cada vez mais a legitimação de sua validade ¹⁹.

Iser relaciona o mundo do texto ao mundo especular e afirma: "O texto joga com a transformação do mundo que incorporou em si" ²⁰. Utilizando, portanto, a imagem dos espelhos, situa o processo de transformações múltiplas do texto, só possível através do jogo. O teórico parte do princípio de que o texto incorpora em si o mundo como referente e o jogo permite realizar a "rasgadura" ou a transformação desse mundo²¹.

No jogo do texto, as regras não são claras, são aleatórias e dependem da interpretação do leitor. Para Iser, o leitor criará os códigos das regras aleatórias descobrindo-as no texto. A priori, a única regra geral, com relação aos jogos do texto, é a de que nem tudo é possível ²².

Umberto Eco faz uma correspondência entre o ato de ler e o de jogar argumentando que o mundo ficcional funciona como um brinquedo infantil. Através do jogo, as crianças se familiarizam com os atos da vida real a serem experimentados no futuro. A ficção explica e organiza os eventos do mundo real ²³.

Numa leitura das estruturas narrativas dos primeiros romances policiais de ação de Ian Fleming, Eco associa-os a um jogo com regras bem definidas e um esquema narrativo invariável ²⁴, presente em todos os romances: Bond recebe uma missão, luta com adversários, fracassa, conquista mulheres, é torturado e vence. Curiosamente, apesar de a trama central dos romances permanecer imutável, mantém-se o suspense, mesmo que as situações já sejam totalmente esperadas:

O prazer do leitor consiste em encontrar-se mergulhado em um jogo do qual se conhecem as peças e as regras, e mesmo o desfecho fora algumas variações mínimas ²⁵.

Haveria, nesses romances, situações-chave ou situações-arquétipos por ele denominadas de "situações de jogo" ²⁶, como a Viagem - de automóvel, trem navio ou avião -, e a Refeição, meticulosamente realizadas. Tais situações-chave, para Eco, se reproduzem como jogos, assumindo a forma de desafios, apostas, ou de partidas de quebra-cabeças ou de cartas, realizando, portanto, o mesmo ritual.

Ao analisar os romances policiais, Eco lança alguns elementos preciosos para a compreensão do texto ficcional como um jogo ou como um espaço de jogo e da posição do leitor diante dos jogos típicos dessas estruturas narrativas enganosas, nos quais as surpresas são substituídas pelas redundâncias:

Sob a aparência de uma máquina produzindo informação o romance policial é, ao contrário, uma máquina produzindo redundância; fingindo comover o leitor, ela se afunda em uma espécie de preguiça de imaginação e fornece evasão contando não o que é ignorado mas o que é conhecido ²⁷.

O fator redundância assume diversas formas nos brinquedos infantis. Segundo Huizinga, a repetição é uma das qualidades fundamentais do jogo infantil, tanto no que se refere à perpetuação do jogo pela tradição, quanto por sua estrutura interna ²⁸. Há, durante o desenvolvimento do jogo, uma sucessão de movimentos de alternância e de repetição que demarcam o caminho, do início ao fim do jogo.

Sabe-se que as crianças demonstram grande prazer com a realização de atividades habituais, a repetição de histórias e brincadeiras já conhecidas. É natural encontrar-se brincadeiras de nomes diferentes, mas estruturalmente semelhantes ou mesmo idênticas, constituídas de regras basicamente comuns. Os refrões dos jogos e das cantigas, os coros inseridos nos brinquedos ou os contos cumulativos são alguns exemplos que confirmam o caráter lúdico da redundância nos jogos infantis.

O uso das repetições nas histórias da tradição popular faz parte da técnica da narração oral, salienta Calvino, sugerindo, como exemplo, as histórias que apresentam obstáculos a serem superados pelos personagens. O público se impacienta com os detalhes inúteis, mas gosta de vivenciar a expectativa da solução dos impasses: "O prazer infantil de ouvir histórias reside igualmente na espera dessas repetições: situações, frases, fórmulas" ²⁹.

Roland Barthes ressalta duas características básicas da atividade do jogo: ela é regulamentada e é redundante, "... como se a intenção fosse, simultaneamente, repetir e variar o significante, de maneira a afirmar o ser plural do texto" ³⁰. Barthes trata, nesse caso, especificamente dos jogos do discurso que permitem realizar desdobramentos infinitos do sistema regular e previsível da Língua.

Para Barthes, o jogo consistiria na "diferença repetida" ³¹. A referida hipótese vem a reger a tese do "texto tutor" - "...a própria literatura é sempre um único texto..." ³² - que, longe de indicar a existência de um Modelo, aponta para uma múltipla perspectiva no trabalho de sua leitura, pois representa uma "...entrada de uma rede de mil entradas..." ³³. Cada texto literário traz de volta, indefinidamente, "vozes vindas de outros textos" ³⁴ nas tramas de sua malha.

A ficção borgiana traduz a crença do retorno infinito de todas as coisas ³⁵. As histórias se repetiriam, multiplicadas, a partir de um jogo de transformação, deixando emergir as vozes de outros textos - um livro atual derivaria de um antigo. Desse modo, os livros conversariam entre si, conforme sugerem as metáforas preferidas do autor: o constante movimento de fazer e desfazer-se das imagens do caleidoscópio, ou as múltiplas imagens obtidas nos espelhos e os seus infinitos jogos de reflexos, ou ainda os desvios multiplicados da estrutura dos labirintos.

Ítalo Calvino em O Castelo dos Destinos Cruzados, instala, num castelo rústico, em meio a um bosque, durante uma noite, diversos viajantes, desconhecidos entre si, que, em torno de uma mesa, acompanham o relato das histórias criadas pelo narrador, a partir do lance das cartas de um tarô oferecidas pelo castelão-hospedeiro.

A certo ponto da narrativa, no capítulo "Todas as outras histórias", o narrador confessa a sua desorientação diante das histórias que se iam entrelaçando, de modo a dificultar a decifração das cartas. Que história pertencia a quem? Qual o real significado das cartas expostas sobre a mesa? Um narrador de histórias surpreende-se com as múltiplas possibilidades dos modos de narrar e com os múltiplos significados das histórias narradas, independentemente da ordem dada às cartas jogadas na mesa. Ao entrelaçar as cartas, cruzou os destinos de todos, tornando indistintas as histórias de cada um e, particularmente, a sua, já misturada às demais. Nesse jogo narrativo, constituído de um "entrelaçamento simultâneo" de histórias, torna-se evidente e não menos surpreendente, para o contador das histórias, que "cada relato corre ao encontro de outro relato" e o que lhe resta, já liberto de sua história, é a "obstinação maníaca" de dar vida aos relatos das histórias alheias, de todas as outras histórias.

No capítulo "Também tento contar a minha", das histórias de A Taverna dos Destinos Cruzados, o narrador reconhece que o que consegue ser de fato, está melhor representado no que ele é ou no papel que ele representa, do lado de dentro da taverna, do que fora dela: "um prestidigitador, um ilusionista" que, ao lançar as cartas e delas extrair histórias, cria efeitos especiais. E mais: sua tarefa não termina. Ao chegar ao final, as cartas são novamente embaralhadas e o jogo recomeça do princípio.

Numa nota explicativa, Calvino define o tarô como uma "máquina narrativa combinatória" ³⁶ e considera que a opção pela construção das narrativas cruzadas tornou-se, para ele, uma experiência difícil e complicada, pois que se multiplicavam, diariamente, as regras do jogo que ele próprio elaborara e, muitas vezes, as peças do seu quebra-cabeça não se encaixavam e precisavam ser recompostas. O autor, Calvino, diante de sua mesa, combina as cartas, extraíndo delas histórias de destinos que se cruzam, tal qual o seu personagem, o ilusionista, sentado à mesa da taverna, buscando uma saída no labirinto de palavras e histórias, sem poder/querer renunciar.

Tal como entre os viajantes da noite insólita e alegórica de Calvino, todas as narrativas são constituídas de fios que se entrelaçam, de histórias que se multiplicam e

se cruzam, repetindo-se de modos diferentes. No texto ficcional, há espaço para diferentes jogos. E mais: o jogo não termina, está sempre a sugerir surpresas ou, como se vê, a partida está sempre a recomçar.

Pois que as cartas do jogo se embaralhem para que se experimentem novas posições, deslocamentos inusitados das peças no tabuleiro, das palavras nas páginas do livro, dos olhares fascinados dos leitores. Que as palavras se embaralhem, para que se invente uma nova sintaxe.

3.1 - Os jogos dos livros-jogos

Nos *livros-jogos solo*, desde as páginas iniciais, toda a atenção se concentra em torno do leitor que, logo, é esclarecido, não só sobre o histórico da aventura, como sobre o modo de participação de cada etapa da mesma.

Há uma preocupação em alertar o leitor para o cumprimento de um item essencial, aquele que permitirá o seu envolvimento integral e imediato com a leitura. Essa cláusula do acordo entre leitor e autor está explicitada na introdução da maioria dos livros, mais especificamente no item "Dicas para o Jogo". Em As Cavernas da Feiticeira da Neve, lê-se:

Percebe-se que as referências não fazem sentido se lidas na sequência numérica. É essencial que você leia apenas as referências que é instruído a ler. Ler outras referências apenas causará confusão e pode diminuir seu envolvimento durante o jogo. (CFN)

Desrespeitando esse acordo básico, o leitor, automaticamente, quebra o estado de ilusão criado na narrativa. Segundo Huizinga, nesse caso, ao se privar o jogo de ilusão, desmancha-se o "círculo mágico" ³⁷. Ilusão, lembra-nos o teórico, é "...palavra cheia de sentido que significa, literalmente "em jogo" (de *inlusio*, *illudere* ou

includere)³⁸. No caso específico do *livro-jogo*, a quebra dessa regra básica implica, rigorosamente, um fracionamento de sentido da trama e, conseqüentemente, o enfraquecimento do interesse do leitor.

A verdadeira seqüência da história, nesses livros, deixaria, simplesmente, de existir se fosse lida numa seqüência numérica normal. Os quadros apenas ficariam justapostos, como acontecimentos isolados, não havendo nem coerência, nem coesão internas. Se, porventura, o leitor deixar-se guiar pela curiosidade e ler todas as opções oferecidas - geralmente, leitura de duas ou três seqüências -, da mesma forma, a possibilidade de envolvimento com a história ficaria bastante prejudicada, senão anulada. Certamente, dessa forma, o leitor permanece no livro (não se sabe por quanto tempo, é certo...), embora já se tenha retirado do jogo.

O fato de, logo no princípio do livro, os autores ressaltarem que o leitor participará de um jogo e de sinalizarem o modo adequado de se ler e jogar anuncia, de imediato, algumas das posições ideológicas previstas nesta narrativa, em particular. Ao jogar este jogo, o leitor estará vivenciando um exercício pretensamente democrático de troca de papéis - de leitor a protagonista, de leitor a co-autor -, mesmo que seja tutelado pelo narrador e receba as instruções e alternativas, no decorrer da narrativa. Das situações apresentadas, geralmente, se destacará uma que venha a induzir o herói a optar por determinadas qualidades nela implícita, tais como curiosidade, coragem, esperteza, as quais, no contexto dos livros, seriam consideradas positivas ou próximas ao ideal de cavaleiro ou herói que ali se delineia.

Mesmo que as narrativas não aspirem, explicitamente, a declarações ideológicas particulares, são postos em jogo, nos conteúdos estruturados e no modo de estruturação dos mesmos, elementos arquetípicos que sugerem uma ideologia claramente maniqueísta - O Bem vence o Mal, o Mal precisa ser exterminado, os dominantes sacrificam os dominados -, e anunciam condições para a manutenção da Ordem: para vencer, é preciso criar heróis, é preciso ficar ao lado da Lei, é preciso, enfim, ser o mais esperto e o mais forte.

Para Marisa Lajolo estas séries de livros interativos, como os *livros-jogos*, pregam uma aparente liberdade e uma falsa participação autônoma do leitor. A "polifonia explícita e abertura frontal", argumenta, "acabam configurando como ingerência autoritária (primeiro via série, depois via professor e, finalmente, via texto) no que era solidão de leitura..." ³⁹. Em seu artigo acerca do funcionamento do mercado livreiro voltado para a infância e a adolescência há um breve e instigante comentário relacionado às substituições operadas nessas obras abertas à participação ativa do leitor, as quais lhe parecem, no mínimo, questionáveis pois apontam para uma falsa impressão de liberdade: anunciam uma liberdade mascarada de uma "obrigatoriedade de pluralismo" ⁴⁰.

Decididamente, o que os *livros-jogos* parecem propor não passa de uma ilusão de ampla liberdade e autonomia concedida ao leitor. Elaborar uma ilusão de democracia no interior da narrativa não se traduziria numa peça a mais neste intrincado jogo? O narrador finge que não comanda os passos do leitor, o leitor finge que escolhe sozinho o seu caminho na história, disfarçando-se de herói e fingindo que tudo não passa de um jogo armado por forças superiores, alheias a sua vontade... E, a continuar esse jogo de convenientes fingimentos, o autor finge que transfere seu papel para o leitor, permitindo-lhe que trace os rumos da história (desde que, não ultrapasse as soluções previstas...). E, finalmente, o livro. Ora, pois que não finge também o livro que não passa de um jogo e daqueles muito bem arquitetados?

É fato inegável, entretanto, e é preciso que se reconheça, que os *livros-jogos*, tais como se apresentam na atualidade, independentemente de sua qualidade literária ou outros fatores, tais como a sua própria formatação enquanto produto editorial, representam uma inovação no processo de participação do leitor, e na composição de uma estrutura narrativa, diferente das narrativas convencionais.

Wolfgang Iser afirma que "...jogando o texto, o leitor não escapa de ser jogado por ele" ⁴¹, quando se refere à capacidade de o leitor se apropriar do jogo das transformações ocorridas no texto, sem esgotar esse mesmo jogo. . Também no leitor

ocorre um jogo de transformação de posições ⁴². O leitor, segundo Iser, tem, diante do texto, duas possibilidades: ler seletivamente ou abrir-se para um jogo de possibilidades. Nesse último caso, ele passa a ser "...jogado, cada vez mais, por aquilo que se acreditava jogar" ⁴³. Tal prerrogativa ajusta-se perfeitamente à estrutura das narrativas dos *livros-jogos solo*, na medida em que, o leitor desse texto é também jogador dos seus jogos explícitos e implícitos.

O jogo, no livro, assume a acepção de brinquedo, brincadeira, acrescentando, portanto, uma dupla orientação no que se refere às transformações ocorridas com o leitor, no texto. Se analisado como jogo, o texto obriga o leitor a uma revisão constante das posições de suas peças, a fim de atingir o melhor resultado. Ele reage, por conseguinte, com as suas próprias soluções, aos dilemas articulados no texto. No livro, o leitor seleciona os componentes para realizar o jogo do texto ao fazer suas opções nas referências, repetindo o processo que ocorre na leitura de qualquer texto. Em suma, o leitor, nesses livros, concretiza ou materializa os conceitos de Iser relacionados à presença dos jogos textuais nos atos de leitura da ficção.

Partindo-se do princípio de que, segundo Iser, o sentido do texto não pode ser identificado no próprio texto ⁴⁴, ou que o sentido do texto não se resume a um, mas a vários, já que o texto é um ser plural, como afirma Barthes, o leitor dos livros-jogos realiza, na prática, uma verdadeira operação de busca, ao caminhar, num movimento de vaivém, pelas páginas do livro, em busca de um sentido ou direção que os leve à vitória e, concomitantemente, em busca do sentido ou significado da trama. Ganhar, nessas narrativas, equivale não só a vencer o grande inimigo, mas a superar todos os impasses da aventura e da leitura, mantendo-se vivo, "em jogo".

A temática do jogo, curiosamente, também está presente nas histórias, aparecendo, com relativa frequência, nos volumes analisados. O personagem deve participar de um jogo proposto por outro personagem ou pelo narrador, cumprindo, assim, uma tarefa-obstáculo. Vencer esse jogo significa, no máximo, obter a permissão de escapar da criatura inimiga, provando sua inteligência e sagacidade. As regras são

ditadas no momento exato do jogo e seguem os interesses do adversário, ou seja, daquele que detém o poder no momento do impasse. Seguem-se três exemplos ilustrativos de referência ao jogo na narrativa, extraídos de diferentes *livros-jogos*:

Jogo 1: "Peças"

A Feiticeira da Neve explica as regras do jogo rapidamente; ela lhe diz para escolher uma das peças e escondê-la em sua mão. Ela ditará a regra. Um quadrado ganha de um círculo. Um círculo ganha de uma estrela. E uma estrela ganha de um quadrado. Se você vencer, terá uma chance de escapar. Se perder, você morrerá. Se vocês dois escolherem a mesma forma, jogam de novo. Sua vida depende desta decisão. Agora deve fazer uma escolha. (CFN, 113)

Jogo 2: Um jogo de Azar

Você escolheu um jogo de azar mortal que é proibido por lei na maioria dos reinos. (...) Seu Mestre de Jogos é um aprendiz de feiticeiro e selecionou uma variedade de prêmios para você. (...) O jogo consiste no seguinte: há seis punhais sobre uma mesa. Uma é a arma verdadeira, enquanto as outras cinco possuem lâminas de mola, que não lhe causarão nenhum mal. Você está jogando contra uma das criaturas no salão e somente um de vocês dois sobreviverá. Cada um na sua vez, vocês terão que escolher um dos punhais e cravá-lo em seu próprio peito. Se o punhal for real, é morte certa. Se for imitação, terá que ser devolvido à mesa para ser misturado de novo aos outros cinco. O jogo continua até que um de vocês selecione o punhal verdadeiro e se esfaqueie no coração, e assim o sobrevivente poderá se apossar do prêmio. Seu adversário escolherá primeiro. Jogue um dado para ele. Depois, faça o mesmo para você. Quando um de vocês obtiver um seis, a verdadeira adaga foi escolhida. (CC, 365)

Jogo 3: "Pedras Mágicas"

Pedras Mágicas é um jogo um tanto perigoso, mas os prêmios são altos. Antes do jogo começar, seu Mestre de Jogos, que é aprendiz de feiticeiro, lança um encanto sobre a rocha, que fará com que ela exploda em algum momento posterior. Os jogadores ficam em círculo e passam a pedra de um para o outro, percorrendo a roda. Quando a pedra explode, o jogador que a estiver segurando está fora do jogo - e termina com as mãos bem machucadas! Os jogadores que permanecem recebem outra Pedra mágica para passar de um para o outro, e o jogo continua até que só reste um jogador... (CC, 278)

Os jogos podem se desdobrar e o leitor pode ser orientado a escolher o que lhe for mais favorável, entre duas ou mais opções de jogos - "Escolha de Seis", "Faca-faquinha" (CC) -, alguns dos quais exigem a utilização de dados e uma complexa contagem de pontos. As instruções das regras desses jogos são minuciosas e incluem algumas dicas para o jogador. A opção de não participar dos jogos existe, mas é remota, pois depende do uso de encantos mágicos e da sorte. Alguns jogos incluem a participação de outros personagens, adversários do herói, outros consistem num jogo de desafio mortal entre o herói e a Criatura inimiga.

O aspecto lúdico, nessas passagens da narrativa, torna-se evidente. Cumpre ressaltar que a referência a tais jogos não operam uma ruptura de continuidade narrativa. Os jogos representam apenas mais uma tarefa na seqüência de problemas a serem solucionados pelo herói em sua trajetória.

3.1.1 - As regras do jogo

Todo jogo necessita de regras bem definidas, a fim de esclarecer ao jogador sua finalidade, seus objetivos e procedimentos. É imprescindível que o jogador conheça

previamente essas regras para que venha a respeitá-las, durante o jogo.

"As regras de todos os jogos"- afirma Huizinga - "são absolutas e não permitem discussão" ⁴⁵. O mundo do jogo, classificado pelo teórico como um "mundo temporário", paralelo ao mundo real, tem suas próprias regras. Sem elas, o jogo acaba, ou acaba o "mundo do jogo", quebra-se o encantamento, desfaz-se a ilusão e a vida real recomeça ⁴⁶. O jogo, por necessitar de ordem e gerar, temporariamente, a ordem, consiste num momento de perfeição inserido na imperfeição do mundo circundante. O desrespeito ou a ignorância das regras do jogo acaba, enfim, com a ilusão que é o elemento que faz com que se esteja "em jogo" ⁴⁷.

Nas séries de *livros-jogos* analisadas, é comum verificar-se a enumeração e a explicitação de um determinado número de regras, antes de iniciada a leitura, propriamente dita, da história. Como num jogo, os participantes conhecem, previamente, as regras a serem seguidas.

A série brasileira "E agora você decide" ressalta que seu livro é especial, único, e assim marca a sua dessemelhança com os demais. Nesta série, especificamente, o espaço dedicado às regras do jogo é sumário, fato compreensível, pois o desenvolvimento da leitura e/ou jogo é extremamente simples: o leitor deve ler a seqüência e seguir as direções determinadas pelo narrador - duas, no máximo -, podendo também optar por uma delas e, desse modo, prosseguir a sua leitura. Não há, por conseguinte, movimentos mais complexos a serem realizados pelo jogador, durante o jogo. Nele, o protagonista não utiliza recursos auxiliares como dados ou folhas de registros de pontuação, recorrendo apenas ao livro para estar "em jogo". Há apenas uma página dedicada a descrever as regras do jogo. Não se faz referência ao enredo ou ao histórico da missão do herói e, desse modo, o leitor entra diretamente na aventura:

**Atenção!!!
Não leia
este livro
do começo ao fim!**

Este não é um livro como os outros por duas razões:

1a. - você é o personagem mais importante do livro. Tudo se passa em torno de você;

2a. - este livro não deve ser lido direto da primeira página à última. Leia atentamente as notas no fim de cada página. Elas mostrarão escolhas que você deverá fazer para continuar a história. Você poderá pular páginas ou voltar atrás.

O mais importante: as decisões sobre as escolhas serão sempre suas; portanto, preste muita atenção porque uma escolha mal feita pode ser fatal!...; mas uma decisão bem tomada poderá levá-lo a coisas boas ou situações bastante agradáveis.

Boa sorte! (TA)

As regras, na série, confundem-se, notadamente, com instruções de uso do *livro-jogo*. Nelas, percebe-se um discurso sintético e apelativo - lança a proposta para depois explicá-la - que tenta capturar o jogador, de forma direta e objetiva - a opção pelos tópicos confirmam a estratégia -, simplificando o entendimento do uso do material.

Além dessa página explicativa, há, na contra-capá do livro, uma sugestão dos mecanismos de funcionamento do jogo: "À medida que o enredo se enrola e desenrola, o leitor é quem decide o caminho a seguir, evitando vários perigos e desafiando a sorte" (TA). Os próprios editores definem esse "novo gênero de livro", a partir da atividade do leitor marcada pelo duplo movimento de ir e voltar, saltando páginas e alinhavando partes da história.

Outra série, "Game Book", da Editora Objetiva, "Seja um Espião Interplanetário", no livro intitulado A Captura de Kirillian, reúne as regras do jogo na página de sua introdução. Nesta única página, o leitor, diferentemente da série anterior, conhece o histórico da aventura, que é apresentado de forma bastante sucinta:

Introdução

Você é um espião interplanetário, e está prestes a aventurar-se em perigosa missão. Você enfrentará desafios que podem causar-lhe a própria morte.

Você trabalha para o Centro de Espionagem Interplanetária, organização importante, que se dedica a combater o crime e o terrorismo na galáxia. Durante esta missão, você receberá ordens do Centro de Espionagem Interplanetária. Siga suas instruções cuidadosamente.

Você viajará sozinho. Se for capturado, o Centro de Espionagem Interplanetária nada poderá fazer. Apenas sua esperteza e habilidade como espião irão ajudá-lo a atingir seu objetivo. Tenha cuidado. Fique de olhos abertos o tempo todo.

Se está pronto para enfrentar o desafio de ser um Espião Interplanetário, siga para a Página 1. **(CK)**

A linguagem empregada na **Introdução** sugere o desejo de envolvimento imediato do leitor na aventura ou na ilusão do jogo. Neste livro, as regras também assemelham-se a instruções e já se manifesta uma preocupação de se fazer um breve comentário da aventura. Logo na primeira página do livro, o leitor recebe informações objetivas sobre a missão e a sua participação nela, através de um texto que busca uma comunicação direta e imediata com o leitor:

PROCURA-SE:

FÁTAX, cruel
criminoso interplanetário.

CRIME:

Seqüestro, roubo.

SUA MISSÃO:

Encontrar Fátax e recuperar
as Jóias Reais de Alvar.

(CK)

Curiosamente, a contra-capá, nesse livro, já inclui uma instrução-tarefa, para que o jogador inicie sua missão: "Para começar sua missão você deve memorizar seu número-código de Espião Interplanetário: 0-553-23506-0" **(CK)**. Reafirma-se a intenção de sedução do leitor, através de sua imersão imediata na ilusão, assim que ele pega o livro, e antes mesmo que inicie a leitura da história propriamente dita.

Nas séries de *livros-jogos* da Ediouro e "Aventuras Fantásticas", da Editora Marques Saraiva, as regras são numerosas e bastante complexas. Nelas, reserva-se um espaço não só para a narração da lenda ou da aventura, como para a descrição das regras do jogo e a explicação dos procedimentos do herói.

Na série "Aventuras Fantásticas", um ou dois dados servem, desde o início, para fornecer os índices iniciais de *habilidade* e *energia*. Com os pontos obtidos nos dados, o jogador registrará o seu índice de *sorte*. Durante a aventura, esses índices sofrerão constantes variações, as quais serão registradas numa *Folha de Aventuras*. Os índices iniciais sempre servirão, entretanto, de limite máximo de pontos, só podendo ser ultrapassados em casos especiais e de acordo com instruções específicas. O livro-jogo começa, portanto, basicamente como jogo, utilizando estratégias e conceitos próprios dos brinquedos infantis.

Nos livros da série, os três atributos básicos - *habilidade*, *energia* e *sorte* - são sempre descritos aos leitores, observando-se variações mínimas de um livro para outro. O atributo *habilidade* refere-se à capacidade ou à aptidão para a luta. A *energia* é definida como a condição física geral, a determinação e a vontade de sobreviver do herói. A *sorte* indica o quanto se é uma pessoa "sortuda". O índice de energia rege o tempo de permanência na aventura, pois quanto maior o índice de energia, mais tempo o herói consegue sobreviver. É o índice que mais se altera durante a aventura. Para testar a sorte, sempre que for instruído para tal, o jogador deve jogar dois dados efetuar alguns cálculos. Se o número obtido for igual ou menor que o índice total de sorte atual, o jogador teve sorte e o resultado será a seu favor. Caso contrário, o jogador será considerado azarado e terá que pagar uma penalidade. Como, a cada vez que se testar a sorte, dever-se-á retirar 1 ponto da sorte atual, o jogador compreenderá que, quanto mais usar a sorte, mais arriscada tornar-se-á a aventura, podendo mesmo chegar a ficar *automaticamente azarado*. Nas regras, o leitor é alertado para o uso racional ou "sábio" do atributo:

Várias vezes durante sua aventura, em combates ou em situações em que poderia ter sorte ou não (...) você pode invocar sua sorte e sair com um resultado mais favorável. Mas cuidado! Abusar da sorte é algo arriscado e se você for azarado, os resultados podem ser desastrosos. (**PR,25**)

Nas seqüências de *combate* ou *batalha*, os jogadores sempre terão a opção de testar a sorte. O uso da sorte nos combates tem uma dupla função: pode ferir seriamente o inimigo ou minimizar os efeitos de um ferimento causado pelo inimigo, no próprio jogador.

Imagine-se que, numa seqüência de ataque, o jogador causou um ferimento no inimigo:

- Se o jogador obtiver SORTE, o inimigo perderá 2 pontos de energia;
- Se for AZARADO, o oponente perderá apenas 1 ponto.

Numa outra seqüência, o inimigo feriu o jogador e o último opta por TESTAR A SUA SORTE:

- Se tiver SORTE, diminuirá apenas 1 ponto de ENERGIA;
- Se for AZARADO, reduzirá mais 1 ponto de sua ENERGIA e receberá um ferimento mais sério.

Há, na Folha de Aventuras, um QUADRO DE ENCONTROS COM INIMIGOS. Somente em algumas aventuras há a possibilidade de fuga. Caso o jogador tenha que lançar-se em combate contra a criatura, deverá obedecer a uma série de regras de uma **seqüência de ataque ou de combate**, a qual se repete, em moldes idênticos, em todos os livros da série:

- 1- Descobrir a Força de Ataque da Criatura - soma so total de pontos de dois dados com a Habilidade;

2- Descobrir a própria Força de Ataque, realizando a mesma operação;

3- Comparar os índices da Forças de Ataque, seguindo as instruções de contagem de pontos, que sempre articulam os índices de Habilidade, Energia e Sorte. Se a Força de Ataque do jogador for maior, isto significa que o inimigo foi ferido e será preciso retirar dois pontos dos índices dele. Se for menor, o jogador deverá subtrair dois pontos do seu índice. Se houver empate, ambos, jogador e inimigo, conseguiram evitar os golpes e, portanto, será preciso reiniciar a seqüência.

Após algumas Séries de Ataque, um dos dois, o jogador ou a Criatura, acabará morrendo, pois terá o seu índice de energia reduzido a zero.

3.1.2 - Encantos e magias

As situações de enfrentamento vividas pelo herói, durante a narrativa de todo *livro-jogo*, apresentam, invariavelmente, um caráter insólito. Nesses momentos, tudo pode acontecer a qualquer um. Os encontros e combates com as forças do Mal são encarados pelo leitor como uma realidade possível num mundo inventado e movido pelas regras próprias da ficção.

Em Planeta Rebelde, o narrador fornece, constantemente, os indícios para que o leitor compreenda que está ingressando num mundo paralelo ao mundo real. Nesse outro mundo fictício, as situações não prescindem de uma explicação racional, já que ocorrem numa atmosfera de sonho e de magia.

Para indicar a impossibilidade de demarcação de um espaço real e de um tempo lógico que configurem o espaço de movimentação e o tempo de duração da ação do herói, o narrador utiliza-se de imagens que conotam imprecisão ou indefinição:

Como em um sonho, você passa por incontáveis corredores e aposentos. O tempo não parece ter qualquer sentido... (PR, 375)

No livro, dois movimentos, o da leitura e o da ação do herói, coincidem. O herói desloca-se pelo planeta *Arcadion*, através de movimentos de idas e vindas, enquanto o leitor percorre, num vaivém constante, as páginas do livro, até o final da aventura, que não corresponde, necessariamente, à última página do livro.

Não há, na narrativa, marcações concretas de passagem do tempo, ou seja, não se sabe ao certo, o tempo de permanência do herói, a contar do início até o final de sua missão. Há, apenas, em algumas passagens, certas referências à passagem do tempo, verificadas a partir de certas expressões, tais como: "O tempo passa..." ou "Após algumas horas...". O herói sente fome, fica cansado após uma longa caminhada, entretanto não é dada ao leitor uma orientação temporal minuciosa - nesta narrativa, em especial, o leitor toma conhecimento de algumas datas essenciais, como por exemplo, o ano de 2453 em que a sua missão se realizará - descritas na **História**, seção que antecede a aventura em si.

As ações se sucedem em momentos e espaços diversos e a própria disposição alternada da leitura das seqüências ilustra a despreocupação com a descrição de uma continuidade temporal. A seqüência temporal e a noção de causalidade existem, embora não sejam explicitadas a todo momento. O tempo e o espaço vão sendo construídos, durante a missão do personagem e a ação do leitor:

Conforme caminha, você nota que a cidade é construída em um padrão de quadrados muito regulares. A hospedaria fica na ponta norte da Rua 23 norte com 5 Leste (...) Os prédios são todos muito parecidos, exceto pelo Templo dos cinco Sóis, que eleva-se acima do restante da cidade e é um famoso ponto de referência(...) Após vagar um pouco pelas estradas, seguindo geralmente para sul e leste, você percebe que não está indo rápido para lugar nenhum. (PR, 99).

Faz parte do jogo seguir trilhas nebulosas, perder-se para encontrar-se, por esforço próprio, num exercício de ensaio e erro. Várias passagens sugerem a sensação desconfortável do herói diante dos caminhos estranhos ou desconhecidos, como se andasse sempre pelo mesmo lugar ou seguisse para "lugar nenhum":

Você é levado para uma das casas próximas, desce alguns degraus e então fica confuso; está sendo guiado por túneis que giram e serpenteiam, várias passagens e parte do sistema de esgoto, a julgar pelo cheiro, pela escuridão e pelos ecos estranhos de seus passos. O submundo de Tropos parece literalmente ser isso... (PR, 225)

É num mundo maravilhoso que a narrativas dos *livros-jogos* acontecem. O conceito de maravilhoso, como realização de desmedida e de estranhamento ajusta-se ao ideário das narrativas de aventuras dos *livros-jogos*. Segundo Irleamar Chiampi,

...maravilhoso é o extraordinário, o "insólito", o que escapa ao curso ordinário das coisas e do humano. Maravilhoso é o que contém a maravilha, do latim *mirabilia*, ou seja, "coisas admiráveis" (belas ou execráveis, boas ou horríveis) contrapostas às *naturalia*" 48.

Para Chiampi, o gênero maravilhoso não está totalmente privado da presença do elemento humano:

...o maravilhoso(...) é um grau exagerado ou inabitual do humano, uma dimensão de beleza, de força ou riqueza, em suma, de perfeição, que pode ser mirada pelos homens. Assim, o maravilhoso preserva algo do humano em sua essência 49.

Entretanto, segundo o teórico, o maravilhoso também pode, numa outra acepção, diferir radicalmente do humano, sendo produzido "...pela intervenção das forças sobrenaturais" 50.

Jacques Le Goff ressalta que o termo "*mirabilia*" era empregado correntemente, entre os homens cultos da Idade Média, para significar o maravilhoso. O

termo, entretanto, significava uma coleção de objetos, diferentemente da sua acepção atual como categoria literária ou espiritual ⁵¹.

Segundo Le Goff, etimologicamente, a raiz "MIR" do termo "mirabilia" relaciona-se ao olhar e à noção de visibilidade. Originariamente, o imaginário orientava-se, portanto, pelo sentido da visão, criando em torno "imagens e metáforas visivas" ⁵².

O teórico lembra que embora o cristianismo não tenha realizado muitas criações no campo do maravilhoso, pode-se dizer que seus princípios foram organizados a partir de "imagens visivas" ou ainda sob a perspectiva da impressão visual de um olhar admirado ou extasiado. O maravilhoso cristão é regido pelo sobrenatural e o miraculoso, não correspondendo à sua acepção atual ⁵³.

Le Goff ressalta o papel do maravilhoso na literatura cortês, relacionando-o à procura da identidade do cavaleiro idealizado ⁵⁴. O teórico associa o maravilhoso ao fato de os cavaleiros percorrerem uma trajetória marcada por obstáculos e provas: ou são ajudados por objetos mágicos ou precisam combater os monstros. O maravilhoso medieval realiza, enfim, uma função compensatória, pois, segundo o autor, representa um "contrapeso à banalidade e à regularidade do cotidiano" ⁵⁵.

Ao iniciar seus estudos sobre a literatura e a arte fantástica, Louis Vax insiste em delimitar as fronteiras dos domínios vizinhos, considerando o *feérico* e o *fantástico* como duas espécies do gênero maravilhoso ⁵⁶. Somente o fantástico constitui-se de conflitos entre o real e o possível, obrigando o leitor a acreditar no inacreditável. No maravilhoso, a fantasia é livre e por isso determina que o sobrenatural é naturalmente explicável ou, como lembra o teórico, ele "...não é a irrupção inexplicável do sobrenatural na natureza" ⁵⁷:

o real é tranquilizador porque nele não se encontram fantasmas, o imaginário é-o também, visto não nos ameaçar. A arte fantástica deve introduzir terrores imaginários no seio do mundo real ⁵⁸.

Louis Vax distingue dois tipos de maravilhoso: o "cor-de-rosa", constituído de fadas e de duendes, e o "negro", no qual circulam feiticeiros, diabos e castelos. No segundo tipo, o fantástico e o feérico interligam-se. Quando o maravilhoso negro torna-se terrífico, aproxima-se, segundo o autor, dos limites do fantástico, pois introduz terrores no mundo real ⁵⁹.

Irène Bessière confirma o caráter de naturalidade na aceitação do insólito no maravilhoso ⁶⁰. A narrativa fantástica, ao contrário, é marcada pela ambigüidade ⁶¹ e sustenta uma interrogação sobre o acontecimento sobrenatural:

O maravilhoso exhibe a norma, o fantástico expõe como essa norma se revela, se realiza ou como ela não pode nem se materializar nem se manifestar ⁶².

Para Todorov, o que caracteriza essencialmente o maravilhoso é a natureza dos acontecimentos narrados. Ao ler um conto de fadas ou uma narrativa de ficção científica, duas variedades do maravilhoso, o leitor aceitaria automaticamente, o caráter insólito dos fatos e objetos, seu desvio da ordem natural do mundo real ⁶³.

Nas narrativas dos *livros-jogos solo*, o leitor não é levado a questionar, durante a narrativa, a existência ou não das criaturas ou dos episódios. Ele aceita os eventos insólitos ou sobrenaturais como um mundo alternativo possível, mesmo reconhecendo que é um mundo estruturalmente diferente do mundo real. Tanto nas aventuras que remontam ao passado, com regiões habitadas por cavaleiros medievais, quanto nas que retratam o futuro, com expedições por regiões inóspitas e nações de alienígenas, ocorre a fusão de elementos do cotidiano verossímil com os elementos sobrenaturais.

Na seqüência de perigos enfrentados pelo herói no *livro-jogo Planeta Rebelde*, além da composição das ambientações ou as encenações das perseguições e das batalhas, surgem criaturas estranhas do Bem ou do Mal. Elas acentuam a presença

do fator sobrenatural na narrativa: *sanguessugas* vampiras ou *buracos negros* conscientes, cujo método de ataque é grudar-se como uma sanguessuga e tentar extrair a energia do herói (PR, 391) ou a *Esfinge*, guardiã do conhecimento, um Monstro vindo do nada, pronto a barrar o caminho do herói e a impossibilitar qualquer movimento de fuga -, porque faz todos os caminhos desaparecerem (PR, 55).

Selma Calasans define o maravilhoso como "o mundo do faz de conta", "o mundo irreal", "a ficção mais radical" e confirma que "Não há questionamentos sobre verossimilhança nesse tipo de universo ficcional" ⁶⁴. A ensaísta distingue essa forma radical de maravilhoso daquela que permite uma articulação de elementos aparentemente verossímeis com os seres sobrenaturais, reconhecendo haver, por parte do leitor, a mesma aceitação da ficção, sem questionamentos ou conflitos entre razão e desrazão ⁶⁵.

Em Planeta Rebelde, o confronto se processa entre os humanos e as três espécies de *Arcadianos*, seres alienígenas do norte, do centro e os do sul do planeta. Somente o contato do herói com os líderes do submundo de cada planeta poderá permitir que se destrua o computador central de *Arcadion*.

Ao iniciar a narrativa, o leitor já se encontra acomodado na cadeira de piloto de sua espaçonave, examinando o painel de instrumentos, preparando-se para partir para a sua missão. Já nesse primeiro instante, inicia-se também a primeira de uma série de perseguições hostis: uma outra nave espacial é detectada pelo computador e o herói precisa decidir-se por fugir ou continuar o seu caminho. O herói é perseguido por grupos de buscas e agentes inimigos.

Nesta narrativa, o herói se desloca num cenário futurístico, característico de uma ficção científica, experimentando espaçoportos, naves, labirintos de túneis do submundo, hotéis, hospedarias, estradas, templos religiosos - o "Templo dos Cinco Sóis", centro da religião em Tropos -, e utiliza instrumentos sofisticados como terminais de computadores e monitores, "feiser", "sistema monotrilha individual", máquinas

orgânicas, cabinas de visifone, hologramas móveis, videotelas-miniatura ou telas gigantes.

Nas aventuras, o herói pode ou não levar um equipamento básico que o auxilie em sua jornada. Durante a viagem, pode vir a adquirir um equipamento extra, por seu próprio esforço. Em Planeta Rebelde, o herói age sob disfarce e não pode partir com muitos equipamentos, a fim de não despertar suspeitas. Carrega consigo apenas o essencial, ou seja, algum dinheiro e uma arma. O uso racional do dinheiro - uma reserva de 2.000 créditos - pode levar o herói adquirir novos equipamentos e outros meios de se manter durante a missão. Todo o material adquirido deve ser registrado na *Folha de Aventuras*. Essas informações estão contidas na última parte da introdução de todos os livros.

Em As Cavernas da Feiticeira da Neve, o jogador inicia a aventura com o "equipamento mínimo essencial": uma espada, uma armadura de couro e uma mochila para guardar as provisões ou objetos que porventura venha a encontrar pelo caminho. Também poderá levar uma garrafa de poção mágica a sua escolha - poção de habilidade, de força ou de fortuna -, sabendo que cada uma dessas poções recupera pontos para os atributos *habilidade*, *energia* e *sorte*, até seu nível inicial. Essas poções só não poderão ser tomadas durante os combates.

Em A Cidadela do Caos, o jogador também poderá usar os recursos mágicos especiais. Para isso, ele utilizará dois dados e definirá seu índice de magia. Com esse índice, o jogador saberá de quantos encantos poderá valer-se. O livro oferece uma LISTA DE ENCANTOS e o jogador deverá registrar as suas escolhas em sua FOLHA DE AVENTURAS. Para obter o índice de MAGIA, o jogador deverá calcular a soma dos lances tirados nos dois dados e acrescentar seis ao resultado obtido. Essa soma indicará o número de encantos a serem utilizados durante a missão. A escolha ideal dos encantos depende da experiência do jogador - alerta o narrador - e, numa segunda viagem, certamente, a escolha poderá ser mais sábia.

Os feitiços mágicos também são citados em Sorcery, as Montanhas Shamutanti, de Steve Jackson. Mas, para empregá-los em sua aventura, o jogador precisa tornar-se um mago. O narrador sugere que o jogador estude os feitiços relacionados ao LIVRO DE FEITIÇOS DE ARTES MÁGICAS, antes de iniciar a sua missão. No livro de feitiços, são fornecidas as regras gerais para seu uso. Cada feitiço tem um código de três letras que deve ser memorizado pelo jogador:

BIG

Quando este feitiço é lançado no corpo do próprio mago, ele inflará três vezes seu tamanho normal. Ele aumenta o poder criador e é especialmente útil contra oponentes grandes, mas deve ser usado com cuidado em lugares fechados. (S, 164)

O uso de feitiços mágicos e do próprio LIVRO DE FEITIÇOS DE ARTES MÁGICAS em Sorcery, sugere mais uma regra para o jogo dos *livros-jogos*: "Você não deve voltar a olhar o LIVRO DE FEITIÇOS depois que houver iniciado sua aventura."(S, 15)

3.1.3 - Prêmios e fracassos

Há vários finais trágicos distribuídos pelos *livros-jogos*. Geralmente, esses finais estão marcados pelas expressões: "Sua jornada termina aqui..." ou "Você falhou na sua missão". Como as seqüências estão embaralhadas, somente o acaso ou uma escolha indevida ou "azarada" poderá levar o leitor/ jogador a um desfecho indesejado.

O aventureiro, por inabilidade no uso dos feitiços, pode ser atingido por uma rajada mortal, um relâmpago, uma pedra ou uma bomba, um teto que cai sobre sua cabeça ou um ataque de criaturas. Esses momentos finais do herói são, invariavelmente, acompanhados de pânico e dor. São, quase sempre, mortes fulminantes, conforme ilustram os exemplos a seguir:

Reduza 5 pontos de sua ENERGIA. Infelizmente, esse feitiço não existe, e o tempo que você gastou para lançá-lo não lhe deixa tempo para planejar qualquer outra fuga. A pedra o esmaga. Sua jornada termina aqui... (S, 446)

Outras vezes, o narrador faz questão de ressaltar o aspecto de falha ou fracasso do herói. A expressão mais comumente empregada, nesses casos, é "Você falhou em sua missão". O herói permanece indefeso perante a fúria mortal do inimigo, demonstrando, principalmente neste momento, sua fragilidade, diante de forças superiores e sobrenaturais. Afinal, ele é um ser humano e como tal, apesar de todo o esforço, pode falhar, reconhecer sua falha e recomeçar. Nisto se resume o jogo:

Enquanto você tenta desesperadamente fazer com que seu feitiço funcione, a criatura salta. O peso da imensa criatura aterrissa sobre você e as garras dela rasgam-lhe as roupas. O ferrão mortal volta a atingi-lo e você está indefeso. O ferrão penetra no seu peito e logo o veneno fará efeito. Você falhou em sua missão... (S, 307)

Algumas vezes, de acordo com as regras do jogo, o índice de sua sorte, que é definido pelos pontos obtidos nos dados, pode determinar o fim da aventura: "Se você obtiver dois seis, então você aterrissou sobre sua cabeça, quebrou o pescoço na queda e sua aventura termina aqui..." (S, 277).

Em Sorcery, as Montanhas Shamutanti, se o herói sair vitorioso, é-lhe concedido o direito de permanecer na jornada nos volumes seguintes da série: "Kharé-Porto dos Ardis", "As Sete serpentes" e "A Coroa dos Reis". No primeiro livro, ou primeira estágio da sua missão, o aventureiro, após passar por inúmeras dificuldades, recebe, como prêmio, dois presentes que poderão vir a auxiliá-lo na continuação da jornada que o levará até Kharé; uma bolsa contendo 10 moedas de ouro e uma chave grande.

A série brasileira "E agora você decide" apresenta algumas novidades, sobretudo em relação ao desfechos das narrativas. Os finais felizes reforçam

determinados valores morais como a importância da liberdade, do respeito ao próximo, do amor e da amizade para se alcançar determinado fim. Sua preocupação em reproduzir um discurso moralizante é evidente em algumas situações descritas:

Você fica! Quis o destino que você chegasse até essas terras distantes da Amazônia e conhecesse uma pessoa tão especial como Iriqui.

Está perdidamente apaixonado e quer continuar curtindo essa maravilhosa sensação. Já passou por muitas emoções nessa aventura, mas descobre que a emoção maior, a verdadeira felicidade é o amor. Nenhum tesouro do mundo pode se igualar ao amor!... (TA, 102)

Entretanto, outros finais felizes reforçam determinados valores questionáveis, no que se refere à compreensão do conceito de poder e de bem-viver. Em O Tesouro da Amazônia, o melhor prêmio para o bom herói significa também possuir tudo o que quiser, ter todos os privilégios e estar cercado de muitas mulheres. Na narrativa, já se pressupõe que o leitor do livro é do sexo masculino, através do discurso do narrador de conteúdo evidentemente discriminatório. Para as mulheres, resta o papel secundário, numa narrativa que, ao buscar tematizar a realidade nacional, acaba por repetir vícios antigos de idealização ou inferiorização dos indígenas. As índias, belas e ingênuas, deixam-se seduzir pelo discurso do herói, amansador de corações:

As mulheres belas são sempre inofensivas! É com esse raciocínio que você se aventura a sair detrás da moita e correr atrás das amazonas.

-Esperem por mim! Esperem por mim! - grita você enquanto tenta alcançá-las.

Elas param surpresas e a chefe se dirige a você:

-Você não sabe, homem, que pessoas do seu sexo não podem se dirigir a nós, amazonas, sob pena de morte?

- Ó bela amazona! De que vale a vida se eu não puder me dirigir à mais formosa criatura da face da Terra? - diz você com tanta poesia que amolece o coração da selvagem guerreira.

- Fale mais palavras bonitas que te pouparei a vida! - ordena a amazona.

- Quando você passa, as flores se encolhem de vergonha diante de tanta beleza, os pássaros param de cantar de tanta admiração e até o sol se transmuta...Ele brilha mais forte, pois seu coração bate acelerado ante tua presença! - continua você cada vez mais inspirado.

-Homem! Nunca vi alguém dizer coisas tão belas. A partir de hoje você entrará na minha corte e desfrutará do privilégio de nossa convivência. Daqui por diante, tudo o que você quiser, terá! - completa a amazona com um sorriso apaixonado.

E o que você faz? Vai com elas e...

Que vidão, hein? Viver cercado por mulheres belíssimas e com todas as regalias. Podia ser melhor? (TA,91)

Os finais trágicos da mesma série são descritos, pelo narrador, num tom irônico e, algumas vezes, jocoso:

Você consegue nadar para a margem. Mas, a última coisa que poderia imaginar é que nesse trecho o rio fosse infestado de piranhas. Com o barulho do seu corpo caindo na água, elas logo se atacam e partem para um banquete noturno, onde o prato principal do cardápio é você!

Que pena! Triste fim... (TA, 93)

De um modo geral, os *livros-jogos* procuram estimular o leitor a persistir na conquista de seu objetivo, permanecendo "ligado" ao livro. Nos casos específicos de fracasso, o leitor deve, segundo as instruções iniciais, agir como um verdadeiro herói, refazendo a sua caminhada-missão, ou seja, reiniciando a leitura, desta vez munido de mais experiência para fazer outras escolhas mais "sábias". Nos casos de sucesso, da mesma forma, o leitor é incentivado a prosseguir, lendo novos livros da série, já familiarizado que está com as artimanhas do jogo.

3.2 - Com o pé na estrada

John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) é considerado pelos leitores o precursor dos *livros-jogos*. Para Gildas Sagot, o escritor teria se transformado num

clássico da literatura infanto-juvenil. Suas narrativas, misto de ficção científica e de fantasia heróica, estariam a meio-caminho entre as histórias da Távola Redonda e das Mil e Uma Noites ⁶⁶.

Ao referir-se a sua obra máxima, O Senhor dos Anéis, Tolkien assegura a seus leitores e críticos que o fato que o motivou a criar e publicar a história foi o desejo, puro e simples, de contar uma longa, divertida e emocionante aventura. O autor enfatiza o seu papel de "contador de histórias" que se utiliza de seus próprios sentimentos, a fim de seduzir os leitores, tentando criar uma história atraente, excitante e comovente.

O Senhor dos Anéis foi escrito durante um longo tempo, entre os anos de 1936 e 1949, e só foi publicado em 1953. A obra mantém uma relação direta com a história que a precedeu: "The Hobbit" e funciona como um aprofundamento desta. É composta de três partes: A Sociedade do Anel, As Duas Torres e O Retorno do Rei.

A temática da caminhada-missão está presente em O Senhor dos Anéis, originando-se das epopéias clássicas gregas, nas quais um herói vivia uma odisséia, enfrentando toda a sorte de perigos, renunciando a ambições e desejos pessoais, a fim de proteger a sua comunidade da destruição e do mal. Essa é também uma temática constante nos *livros-jogos* contemporâneos. Um personagem é eleito por possuir atributos específicos superiores aos dos demais personagens, a fim de liderar uma missão de salvação de sua comunidade dos poderes maléficos de algum terrível inimigo. Durante a caminhada, pode vir a ser auxiliado por outros personagens, representantes do Bem, assim como utilizar-se de recursos mágicos e de outros equipamentos especiais para superar os obstáculos, vencer os perigos e prosseguir a sua Demanda.

Frodo Bolseiro, um membro da comunidade dos hobbits, possui o *Anel Élfico Um*, aquele destinado a salvar a todos do Mal. Ele herdou o anel de Bilbo Bolseiro, seu padrinho, e recebeu a tarefa de guardá-lo para que O Senhor do Escuro, Sauron, O Grande Inimigo, habitante da Fortaleza da Torre Escura de Mordor, na Floresta das Trevas, não venha a readquiri-lo, utilizando o seu poder para causar a

destruição, trazendo a escuridão para todas as terras. A missão de Frodo, em O Senhor dos Anéis, consiste, portanto, em destruir o *Um Anel* colocando-o fora do alcance do inimigo, lançando-o nas Fendas da Perdição, nas profundezas de Orodruin, a Montanha de Fogo.

Em O Senhor dos Anéis, o leitor passa a conhecer os pormenores da história do Anel e da missão de Frodo nos primeiros capítulos do livro, mais especificamente, no segundo capítulo, "A Sombra do Passado" o qual, segundo o autor, representa o capítulo crucial do livro, sendo a sua parte mais antiga (SA p.XIV). Durante a narrativa, outros detalhes da história dos Povos Antigos, como os hobbits, os elfos, os orcs ou os anões são resgatados, entre uma e outra ação dos membros da comitiva.

Alguns personagens, como Gandalf, o mago e sábio, Passolargo, o Destemido ou Tom Bombadil, são considerados os conhecedores dos caminhos e das histórias do passado daquelas regiões. Eles têm, na narrativa, a função de guias dos aventureiros assim como dos leitores. São figuras positivas, geralmente relacionadas à felicidade e ao prazer, pois são os que abrem os caminhos, revelando segredos ou interpretando enigmas, combatendo os inimigos ou salvando os heróis, em momentos de perigo extremo.

Enquanto se busca a descrição que torne verossímeis os ambientes escolhidos para a aventura, opta-se por um cenário fantástico, composto de lugares situados numa zona limítrofe entre o sonho e a realidade. Os protagonistas de O Senhor dos Anéis circulam por portas invisíveis ou construções sem paredes, estradas com passagens estreitas, cercadas de florestas, colinas íngremes e vales sinuosos, enfim, caminhos marcados pelo forte apelo do desconhecido e do mistério.

A Floresta é o cenário escolhido para a aventura. Como espaço simbólico, foi representada nas narrativas, desde a Idade Média, como ambiência reservada às soluções mágicas favorecendo a criação de um clima de mistério. Atravessar a floresta, lutando contra todos os desafios impostos pela sua natureza selvagem e primitiva,

significa crescer, amadurecer, transformar-se, ou ainda, numa perspectiva jungiana, vencer os perigos do inconsciente ⁶⁷.

Le Goff salienta o sentido simbólico do tema da floresta no imaginário do Ocidente Medieval. A floresta e o deserto representam, segundo o autor, os lugares destinados às experiências extremas ou situações-limite, alternando momentos de recolhimento e de peregrinação. Lugar de refúgio e de recolhimento do herói-peregrino, a floresta também está vinculada à idéia de passagem e marca, freqüentemente, nas narrativas de aventuras, um "itinerário de iniciação e de provas" ⁶⁸.

Muitas vezes, no livro de Tolkien, as terras da aventura da Comitiva do Anel são caracterizadas como o espaço do ilimitado. Tanto o viajante, quanto o leitor experimentam o gozo do imprevisto, da incerteza e da confusão. No capítulo "Neblina sobre as Colinas dos Túmulos", do Livro I, o narrador utiliza-se de imagens que sugerem as imprecisas imagens de sonhos ou de visões. Os personagens avançam pela floresta, entre trevas e sombras, incertos quanto à sua direção, passando por momentos de medo e terror.

Há, na narrativa, uma série de indícios da indefinição dos espaços. A estrada reta ganha, várias vezes, curvaturas inesperadas, que obrigam os viajantes a se perderem num espaço imprevisível. A estrutura circular das estradas e das construções (torres, fortes...) remete à idéia da infinitude e da repetição. É fácil se confundir e se perder nesses limites, principalmente, se a eles se acrescentam a escuridão, a névoa, o silêncio ou a noite.

A Estrada representa, na narrativa, o fio condutor dos viajantes e da própria narrativa. Há sempre um caminho a seguir e uma seqüência de aventuras a se experimentar. Assim como a floresta, a estrada representa um elemento estrutural da narrativa. Todas as estradas convergem para uma única Estrada, semelhante a um grande rio, conclui, antes de se despedir de Frodo, o experiente e sábio Bilbo.

Ir sempre em frente, eis o destino dos personagens andarilhos da narrativa de Tolkien. A eles são reservados "os caminhos sem fim", feitos de surpresas e de

novidades. Os versos de Frodo aludem ao significado da metáfora da estrada na aventura dos heróis e do leitor: prosseguir, avançar, ser levado a outros lugares, a novas páginas e a novas aventuras:

A Estrada em frente vai seguindo
Deixando a porta onde começa.
Agora longe já vai indo,
Devo seguir, nada me impeça;
Por seus percalços vão meus pés,
Até a junção com a grande estrada,
De muitas sendas através.
Que vem depois? Não sei mais nada.
(SA, p.110)

No capítulo "A Jornada no Escuro", a comitiva do Anel alcança os *Portais de Mordor* sob a liderança de Gandalf, o Mago. Para atingir o Portal, fugindo dos corredores labirínticos das *Minas de Moria*, os aventureiros precisam vencer sucessivas armadilhas, tais como: portas invisíveis, curvas das escadas, passagens que levam a lugares igualmente perigosos e difíceis, poços misteriosos e escuros, ou trilhas acidentadas e tortuosas.

Por trás de cada um dos perigos, encontram-se criaturas fantásticas assustadoras como os Golluns e os Orcs, povos inimigos, revoltados e vingativos. Os seres do Mal são representados, neste capítulo, também pelas figuras de animais descritos com traços supra-reais, monstruosos. Os lobos e o seu "uivo lamentoso" (SA,p.467) e as serpentes, com seus inúmeros e terríveis tentáculos espreitam os passos dos aventureiros nas terras de Moria. As descrições de seus ataques sugerem uma riqueza de detalhes e uma carga de plasticidade bastante expressiva convincente e envolvente:

Frodo sentiu algo agarrá-lo pelo tornozelo, e caiu com um grito. (...) Um longo e sinuoso tentáculo tinha saído da água; era de um verde-claro, luminoso e úmido. A extremidade em forma de dedos prendera o pé de Frodo, e agora o arrastava para dentro da água. Sam, de joelhos, golpeava a garra com uma faca. O braço soltou Frodo, e Sam o

puxou para fora, gritando por socorro. Vinte outros braços apareceram, avançando na direção dele e se agitando. A água escura fervia, e um cheiro medonho se espalhava no ar. (SA, p. 468)

A Comitiva supera as adversidades com a ajuda do Mago Gandalf que, além de mago, é sábio e conhece os caminhos, as histórias e as línguas antigas, como a *Língua Élfica do Oeste da Terra Média dos Dias Antigos*, que vem a ser a chave da tradução do Segredo que permite a passagem dos aventureiros:

A palavra secreta estava inscrita no arco o tempo todo! A tradução correta era: *Diga "Amigo" e entre*. Eu só tinha de pronunciar a palavra élfica correspondente a *amigo* e as portas se abririam. Simples demais para um erudito mestre nas tradições nestes dias suspeitos. Aqueles eram tempos mais felizes. Agora vamos! (SA, pp.467/468)

Na caminhada dos aventureiros, Moria representa mais uma etapa difícil e perigosa. Boromir, um dos andarilhos, afirma: "...entrar em Moria seria andar para dentro de uma armadilha...". As terras de Moria apresentam, como os outros ambientes percorridos pelos aventureiros, uma estrutura labiríntica. Em Moria, quanto mais se entra, mais difícil torna-se a saída. Com seus salões escuros, suas portas invisíveis, suas passagens bloqueadas, era fácil perder-se:

A passagem fez algumas curvas, e depois começou a descer. Continuou constantemente para baixo por um tempo, antes de ficar plana de novo. (...) Frodo via de relance escadas e arcos, além de outras passagens e túneis, que se dirigiam para cima, ou desciam abruptamente, ou se abriam numa escuridão vazia de ambos os lados. Qualquer um ficaria desorientado. (...) As Minas de Moria eram vastas e intrincadas. (SA, p. 471)

Nos cenários percorridos pelos personagens, ocorre, com frequência, a presença de bifurcações e encruzilhadas, sugerindo armadilhas a dificultar a travessia da comitiva. Os heróis se vêem obrigados, diante dos caminhos abertos a sua passagem, a

fazer a opção mais acertada, que lhes possibilite a saída da armadilha e a salvação. Tolkien lança, com esta estratégia, as bases da estrutura de opções múltiplas das séries de referências utilizadas nos *livros-jogos*.

As aventuras de O Senhor dos Anéis foram transformadas, recentemente, pela Ediouro, numa coleção de *livros-jogos* intitulada "Terra Média", totalmente ambientada no mundo ficcional de Tolkien.

3.2.1 - No rastro do herói

Em O Senhor dos Anéis, a falta de vocação do personagem Frodo para exercer a função específica de herói é acentuada, propositalmente, desde o início até o fim da jornada. É o próprio personagem que afirma a sua incapacidade para assumir tamanha responsabilidade: "- Não sou talhado para buscas perigosas" (SA, p.91). Expressa, diversas vezes, ao longo da narrativa, diante dos obstáculos, o seu desejo de retornar a sua terra e voltar a ser o que era, um simples *hobbit*, sem maiores ambições, vivendo, pacificamente, entre *hobbits*:

Desejou com toda a força de seu coração estar de volta ao lar, e naqueles dias, cortando a grama, ou lidando com as flores, e nunca ter ouvido sobre Moria ou mithril- ou o Anel." (SA, p.482)

Em sua conversa inicial com o mago Gandalf, ao ser informado de sua futura missão, indaga-lhe: "-Por que veio a mim? Por que fui escolhido?" (SA, p.91). A resposta de Gandalf revela os critérios para a sua escolha, adiantando que os atributos poder e sabedoria, geralmente associados ao herói ou líder, não estavam em questão. Frodo foi o escolhido e tornar-se-á um herói, construído a cada passo da aventura, ao seguir o conselho do mago: "-...você foi o escolhido, e portanto deve usar toda força, coração e esperteza que tiver." (SA, p.91).

De todos os sacrifícios impostos a Frodo, o pior, para ele, fora o de deixar o Condado, abandonando suas raízes. O herói, um despatriado provisório, um exilado, vive a aventura, incomodado pelo permanente sentimento de perda e nostalgia:

-É claro que às vezes pensei em ir embora, mas imaginava isso como um tipo de férias, uma série de aventuras como as de Bilbo ou ainda melhores, terminando em paz. Mas isso agora significa o exílio, fugir de um perigo para cair em outro, levando o perigo por onde quer que eu vá. E suponho que devo ir só, se estou fazendo isso para salvar o Condado. Mas sinto-me muito pequeno, e extirpado de minhas raízes e - bem - desesperado. O Inimigo é tão forte e terrível! (SA, pp.92/93)

Durante a jornada, serão concedidas ao herói oportunidades de experimentar as mais difíceis e dolorosas tarefas, passando, inclusive, sofrimentos físicos e psíquicos. Frodo apresenta um perfil mais humanizado, marcado por limitações, dúvidas e anseios semelhantes aos de qualquer mortal, e semelhantes, portanto, aos sentimentos experimentados pelo leitor de suas aventuras. Quanto mais caminha junto ao herói, a cada capítulo, a cada etapa da aventura, mais o leitor identifica-se, reconhecendo-se espelhado nas atitudes dele, amplamente apresentadas e analisadas pelo narrador. O fato de o herói não ostentar as marcas previsíveis de um herói clássico, ou de um super-herói moderno, e sim ser representado por atributos de um homem comum - sente medo, angústias, tem fraquezas e não quer ser herói - contribui para que o leitor simpatize, naturalmente, com ele, reconhecendo-se como um igual.

Outros atributos aproximam o jovem Frodo da figuração clássica de um herói. Ele é o representante do Bem. Quer a justiça, age com honestidade e é capaz de adiar os seus desejos pessoais, a fim de garantir a integridade e o bem estar de sua coletividade. Ao decidir-se por deixar o grupo e prosseguir a viagem, evita comunicar a decisão ao grupo, pois não tem coragem de frustrar as expectativas dos amigos.

Frodo encarna o ideal de herói proposto nos *livros-jogos* contemporâneos. Nos *livros-jogos*, o herói/leitor também é escolhido e passa a viver as aventuras. O herói é falível e, dependendo de sua atuação diante das provas a que é submetido, poderá prosseguir ou não na aventura/leitura. Existe, portanto, uma abertura para o erro e o fracasso, para o prêmio - atingir o objetivo -, a punição - perder, provisoriamente, a condição de herói - e a recompensa - o direito a recomençar a aventura/leitura.

Ao final do Livro II, Frodo, na condição de líder da comitiva, é levado a optar por um caminho, a fim de definir o destino dos viajantes, mantendo a integridade de todos. Aragorn, um dos guias da Comitiva, apresenta ao grupo três opções, sendo que nenhuma delas parece fácil ou simples e todas apontam para uma grande dificuldade ou um perigo latente:

Finalmente o dia chegou - disse ele. - O dia da escolha que adiamos por tanto tempo. Que será agora de nossa Comitiva, que viajou até aqui como uma sociedade? Devemos rumar para o oeste com Boromir e nos dirigir para as guerras de Gondor, ou rumar para o Leste em direção ao Medo e à Sombra; ou devemos ainda romper nossa sociedade e ir por este ou aquele caminho, como cada um escolher? O que quer que façamos deve ser feito logo. (SA, pp.604/605)

Um dos procedimentos sistemáticos dos personagens, na narrativa, é a atitude de mobilidade permanente, ou seja, os aventureiros não devem permanecer, por muito tempo, no mesmo lugar, pois ao fazê-lo concedem ao inimigo, que está sempre à espreita, a chance do ataque.

Muitos são os momentos de enfrentamento, nos quais os personagens têm que optar pelo caminho menos perigoso. Esse momento de decisão é, sempre, bastante sério e angustiante e exige, por parte do guia da expedição, muita reflexão e coragem. Gandalf, o mago, expressa seus sentimentos conflitantes num desses momentos:

Na verdade, Gandalf não estava dormindo, embora estivesse deitado imóvel e em silêncio. Estava

mergulhado em pensamentos, tentando relembrar cada detalhe de sua primeira viagem nas Minas, e considerando ansiosamente o próximo caminho que deveriam tomar; uma escolha errada naquele momento poderia ser desastrosa. (...)Tinha ficado sentado, fazendo a guarda sozinho por seis horas, deixando que os outros descansassem. - E durante a guarda tomei a minha decisão - disse ele. - não tenho vontade de ir pelo caminho do meio, e não gostei do cheiro do caminho à esquerda; há um ar pestilento lá embaixo, ou então não sou um guia. Escolhi a passagem da direita. Está na hora de começarmos a subir outra vez. (SA, pp. 476/477)

Boromir, o aventureiro, já antecipava o fatalismo presente nos momentos de escolha dos heróis, quando afirmava que "todas as escolhas parecem ruins"(SA, p.455) e desejava que o mago encontrasse a melhor passagem para chegar a Moria, antes que os lobos os capturassem.

Para Frodo, decidir-se pela melhor opção demandava uma responsabilidade que superava a sua capacidade. "Só você pode escolher o seu próprio caminho." (SA, p.605), adianta Aragorn. Ele sabia que esta decisão do herói era um "fardo" bem pesado e difícil de suportar. As freqüentes situações de impasse resultavam, invariavelmente, em oportunidades de aprendizado e de crescimento de Frodo. Era seu destino, portanto, enquanto herói, Portador do Anel, fazer escolhas pelo grupo.

O próprio Anel havia dado a Frodo condições de prever um futuro sombrio, se o grupo permanecesse junto naquela expedição. Uma visão terrível surge como solução mágica para os seus conflitos interiores. A visão se constitui de várias imagens de destruição e morte que vão se sucedendo como uma sequência de imagens oníricas, aparentemente desarticuladas, indefinidas, instaladas numa ambiência nebulosa:

Parecia estar num mundo de névoa no qual só havia sombras: o Anel agia sobre ele. (...) Mas em todo lugar que olhava, via sinais de guerra.(...) Sob os galhos da Floresta das Trevas havia contendas mortais entre elfos e homens e animais cruéis (...) Uma sombra negra pareceu passar sobre ele como um braço... (SA, pp 611/612/613)

Frodo, somente após a visão, ou seja, por intermédio de uma força oculta e superior, é capaz de optar por uma das direções decidindo-se por deixar o grupo, para o seu próprio bem, e seguir com Sam para a Terra das Sombras, a fim de cumprir a missão a que foi destinado.

3.2.2 - Histórias sem fim

Além dos próprios personagens, compete, geralmente, aos guias e aos magos o relato de histórias que revelam as tradições dos povos da floresta. No livro, ressalta-se, freqüentemente, o gosto dos *hobbits* pelas histórias familiares cantadas, muitas vezes, em verso. Sam, companheiro de Frodo, aprendeu de Bilbo as histórias dos elfos, pelas quais muito se interessava. Com Bilbo, Sam aprendeu a ler, pois "ele era muito sabido nessas coisas de livros, o velho e querido Sr Bilbo. E ele escrevia poesia." Bilbo escreveu e Sam cantou, diante das colinas distantes, no quinto dia da jornada:

Gil - galad foi um Elfo-rei
que ao som das harpas cantarei:
foi o último livre a reinar
entre essas Montanhas e o Mar.

Longa sua espada, a lança esguia,
seu elmo, ao longe, resplandecia;
milhões de estrelas lá no céu
refletiam-se em seu broquel.

Há muito tempo foi-se embora,
e ninguém sabe onde ele mora;
sua estrela, na escuridão,
em Mordor, onde as sombras vão.
(SA, p.284)

Bilbo, ao deixar o Condado e passar a tarefa de guardião do Anel a Frodo, seu sobrinho, confessa a Gandalf que o que mais deseja é descansar numa região

tranquila, escrevendo seu livro, como de fato acontece. O contador de histórias, Tolkien, como que deixa entrever, na narrativa, uma missão paralela, qual seja a da escritura do livro, ou o registro documental da história dos Povos Antigos. O próprio Bilbo confessa o seu desejo de ser lido nos anos futuros. Tolkien costuma confessar gostar muito de histórias verdadeiras ou inventadas. Sabe-se de sua paixão pelos mitos e lendas dos povos europeus, assim como de seu fascínio pelas línguas antigas, enquanto filólogo mundialmente reconhecido.

Interessa, sobremaneira, a esse contador de histórias, fazer com que o leitor visualize os fatos e compartilhe, da forma mais intensa, da história narrada. Com esta atitude, revela um cuidado excessivo com a elaboração das imagens, a construção dos cenários e, inclusive, com a descrição dos sentimentos experimentados pelos personagens, durante a jornada.

Nas descrições, o uso freqüente de sintagmas comparativos confirma o desejo do narrador de tornar visível o objeto representado, ou seja, de buscar, na construção de suas imagens, a maior exatidão ou a maior clareza, facilitando a entrada e o envolvimento do leitor na cena narrada. O emprego da conjunção "como" possibilita, inclusive, a reduplicação do campo imagístico, contribuindo para a idéia do excesso, prevista na estruturação da linguagem de Tolkien:

Houve um som retumbante, como de pedras rolando e caindo, e de repente a câmara foi iluminada, por uma luz real, a luz do dia. (SA, p.216)

...Frodo teve a impressão de ter visto uma mão decepada ainda se contorcendo, como uma aranha ferida, num amontoado de terra caída. (SA, p.217)

Não se podia ver o que fosse: era como uma grande sombra, no meio da qual havia uma forma escura, talvez humanóide(...) A figura veio para a extremidade do fogo, e a luz se

apagou, como se uma nuvem tivesse cobrido tudo. (SA, p. 500)

Há uma preocupação do narrador em registrar a passagem do tempo durante a aventura, detalhando a sua duração e os seus intervalos. Geralmente, as longas descrições são bastante minuciosas, informando, inclusive, os horários precisos da aventura:

No fim do dia se depararam com uma corrente de água que descia das colinas para se perder no charco estagnado, e subiram ao longo de suas margens enquanto havia luz. Já era noite quando finalmente pararam e montaram acampamento sob alguns amieiros raquíticos próximos à beira da água. (...) Na manhã seguinte partiram novamente, logo após o nascer do sol. (SA, p. 282)

Ao anoitecer já tinham atingido o pé das encostas oeste, e ali acamparam. Era a noite do dia cinco de outubro, e já fazia seis dias que tinham saído de Bri. (SA, p.283)

Ao descrever, minuciosamente, o tempo e o espaço, o narrador prepara o leitor para a ação, mas também provoca um processo de adiamento sistemático da aventura. A partida dos viajantes, de cada ponto estratégico da floresta, é adiada, dando lugar à narração das histórias dos personagens e da intriga que se vai passar. Essa é sempre a mesma estrutura, em cada conjunto de capítulos que introduz uma nova partida dos viajantes. A marcha torna-se mais lenta ou os capítulos tornam-se mais descritivos.

Em O Senhor dos Anéis, um narrador onisciente situa o leitor, no tempo e no espaço, descrevendo os diferentes ambientes por onde transitam os personagens em cada cena:

...ali, no topo da colina, puderam ver a paisagem sob a luz da manhã. Agora tudo estava claro e podia-se enxergar longe. Na vinda, quando tinham parado no outeiro da Floresta, quase não puderam enxergar nada, por causa da névoa que lhes velava a visão, mas agora o

outeiro aparecia, erguendo-se claro e verde por entre as árvores escuras do oeste. Naquela direção, o terreno coberto de vegetação se levantava em cordilheiras verdes, amarelas, avermelhadas sob o sol. Atrás delas se escondia o Vale de Brandevin. Ao sul, sobre a linha do Voltavime, havia um brilho distante, como de vidro claro, no ponto em que o rio Brandevin fazia uma grande curva no terreno mais baixo, para depois correr para regiões desconhecidas dos hobbits. (SA, p.206)

O longo exemplo confirma a despreocupação do narrador com o tempo do discurso. Ele se permite total liberdade de avançar, lentamente, na descrição pormenorizada dos ambientes, buscando imprimir à sua história um sentido documental. O recurso da utilização de mapas confirma essa tendência de documentalização. Através dessa atitude, o narrador articula sua dupla intenção: insere o leitor no ambiente ou situação descrita, de modo a permitir que ele compartilhe da aventura e, paralelamente, busca tornar real a ficção, fazendo com que o leitor acredite na verdade do relato, ou seja, o narrador persegue a verossimilhança.

Tolkien reafirma, explicitamente, neste capítulo, o seu fascínio pelas histórias e pelas palavras. A palavra aqui resulta no próprio encantamento, previsto numa situação de uso dos conhecimentos de magia. É preciso descobrir a palavra secreta que abre o Portal.

As aventuras de O Senhor dos Anéis parecem não querer ter fim nessa longa narrativa de uma missão que continua por três livros. Processo análogo ocorre com os *livros-jogos* contemporâneos que fazem da infinitude e da repetição sua marca mais sugestiva, organizando-se, geralmente, sob a forma de séries ou ciclos. Mudam as missões, mas o esquema da narrativa permanece inalterado, de um livro a outro. Há sempre e sempre haverá, nestas narrativas de aventuras, um herói guerreiro, pronto a colocar o pé na estrada sem fim, perdendo-se em labirintos, lutando contra tudo e todos, a fim de realizar uma missão especial, vencendo, enfim, perigos, em prol da salvação de uma coletividade.

3.3 - Sem saída

Num dos contos de O Aleph - "Abenjacan, o Bokari, morto em seu labirinto" -, Jorge Luis Borges recorre, na epígrafe, a uma passagem do Alcorão (XXIX,40): "...são comparáveis à aranha, que edifica uma casa" ⁶⁹. No conto, utiliza uma metáfora recorrente em sua obra, a metáfora do labirinto. Em seguida associa o enredo do conto aos mistérios cultivados por dois personagens, Dunraven e Unwin, caracterizados como "jovens, distraídos e apaixonados" ⁷⁰. Eles estão instalados no centro de um segredo, diante da casa que guarda a história de Abenjacan, ou melhor, a história da sua morte obscura na câmara-central da casa -labirinto.

Ao ouvir do amigo a listagem dos múltiplos segredos que cercam a trama da morte do rei, Unwin interrompe a sua fala, afirmando que os mistérios devem ser simples. Dunraven diverge do amigo, acrescentando ao seu comentário, que os mistérios devem ser complexos, espelhando-se no exemplo do próprio universo.

Na narrativa, a imagem do labirinto é construída a partir de uma vasta rede de multiplicações de mistérios e da imensidão do espaço da casa, minuciosamente descrita por signos que sempre apontam para a idéia da infinitude, do interminável. O espaço da casa é formado por bifurcações e encruzilhadas, as quais favorecem o distanciamento dos forasteiros e aventureiros da revelação do segredo. Sua função consiste, portanto, em despistar e confundir o visitante:

Subindo colinas arenosas, haviam chegado ao labirinto. Este, de perto, pareceu-lhes uma direita e quase interminável parede, de tijolos sem reboco, pouco mais alta que um homem. Dunraven disse que tinha a forma de um círculo, mas tão extensa era sua área que não se percebia a curvatura. Unwin lembrou-se de Nicolau de Cusa, para quem toda linha reta é o arco de um círculo infinito...Por volta da meia-noite, descobriram uma porta ruinosa, que dava para um perigoso e cego saguão. Dunraven disse que no interior da casa havia muitas encruzilhadas, mas que dobrando sempre à esquerda, chegariam em pouco mais de uma hora ao centro da rede ⁷¹.

A amplidão do espaço da casa do rei não representa, necessariamente, um dado confortável. É sempre asfixiante e angustiante o espaço do labirinto:

Os passos cautelosos ressoaram no solo de pedra; o corredor se bifurcou em outros mais estreitos. A casa parecia querer asfixiá-los, o teto era muito baixo. Tiveram de avançar um atrás do outro pela treva complicada ⁷².

Na casa-labirinto, a categoria do tempo também se dilata, provocando naquele que a percorre uma perda de referências inquietante. "O tempo, na escuridão, parecia mais longo..." ⁷³, afirma o narrador, ao descrever os impasses dos dois jovens entre os corredores do labirinto.

O que buscam os aventureiros? O narrador nos alerta que os jovens desejam viver uma aventura e a "dignidade do perigo", que já não encontravam no mundo em que viviam.

Certo de que "...a solução do mistério é sempre inferior ao mistério", conforme adverte, no conto, o personagem Dunraven, Borges enfatiza a capacidade de desdobramento dos mistérios em novos significados, através das falas dos protagonistas. Dunraven e Unwin exercitam sua capacidade de investigação e de argumentação, típica dos romances policiais.

Todorov distingue no *romance policial clássico* ou *romance de enigma*, duas histórias: a primeira, do crime, propriamente dito, e a segunda, a do inquérito, composta do exame pormenorizado dos indícios. A história do crime, conta algo real, enquanto a segunda, a do inquérito, explica como se processa a narrativa e serve de intermediária entre o leitor e a história ausente, a história do crime. Ele reconhece, enfim, que tal divisão coincide com a divisão prevista em toda obra literária: na narrativa, a fábula consiste no que se passou na vida; já a trama resume a maneira como o autor apresenta a fábula ao leitor.

Trata-se, pois, no romance de enigma, de duas histórias das quais uma está ausente, mas é real, a outra presente, mas insignificante. Essa presença e essa ausência explicam a existência das duas na continuidade da narrativa ⁷⁴.

No romance de enigma há uma história a adivinhar, um mistério a decifrar. Ao contrário de outras espécies do gênero, como a do romance "noire" ⁷⁵, o narrador e os personagens dos romances de enigma permanecem, durante toda a narrativa, imunes, nada lhes pode acontecer. Sua função consiste em apresentar o fato e oferecer ao leitor as pistas para a solução, ou, como no caso do conto de Borges, oferecer as soluções possíveis para o fato narrado.

No conto, as soluções se multiplicam, assim como se multiplicam os caminhos do palácio-labirinto de Abenjacan, revisitado pelos personagens. A história inexplicável, ocorrida em circunstâncias obscuras, é resolvida por Unwin. Ele reúne as peças do quebra-cabeça, invertendo as suas posições, criando novas interpretações que contrariam totalmente a solução da história conhecida por todos, buscando, dessa forma, uma resposta sensata para a história da morte do rei e provando, enfim, que os fatos conhecidos não passam de uma mentira, ou seja, que Zaid, o primo do rei, rouba-lhe os seus tesouros, atraindo Abenjacan para os corredores do palácio-labirinto, para, em seguida, matá-lo.

Em "Os Dois reis e os dois labirintos" ⁷⁶, Borges retoma o tema do labirinto, utilizando-o como cenário-símbolo de uma discussão alegórica sobre os poderes divino e humano.

O rei da Babilônia e o rei dos árabes arquitetam planos para derrotar um ao outro, utilizando-se para tal fim de todo o seu poder e sagacidade. O primeiro constrói um labirinto e faz com que o segundo se perca, humilhado, entre seus corredores. Ele só consegue encontrar uma saída, após fazer um apelo aos deuses. Ao retornar à sua terra, o rei dos árabes, por vingança, arrasa com os reinos da Babilônia, dizima a sua gente e apreende o seu rei, condenando-o a vagar, até morrer de fome e de sede, pelo deserto,

um "labirinto natural", diferente daquele que construíra, "de bronze, com muitas escadas, portas e muros" ⁷⁷. Vence a disputa o rei árabe, o seguidor da instrução divina, do "Poderoso", pois cria os artifícios mais eficazes de combate ao inimigo.

O labirinto construído pelo rei da Babilônia é descrito, a princípio, como "...um labirinto tão perfeito e sutil que os varões mais prudentes não se aventuraram a entrar nele, e os que nele entravam, se perdiam" ⁷⁸. A obra, por beirar à perfeição e por ser exuberante, provocando a "confusão e a maravilha", ultrapassava a esfera do humano e, portanto, era considerada uma criação divina.

Outras imagens configuram o mesmo tema no conto de Borges. O labirinto possui escadas a subir, portas a forçar, cansativas galerias a percorrer e muros que impedem os passos. É o lugar das "muitas escadas, portas e muros" ⁷⁹, o qual faz com que os homens se percam e vagueiem, confusos.

Ainda no universo borgiano, no conto "O Imortal" ⁸⁰, o labirinto define-se como:

... uma casa edificada para confundir os homens, sua arquitetura, pródiga em simetrias, está subordinada a esse fim ⁸¹.

E, nele

... a arquitetura carecia de um fim. Abundavam o corredor sem saída, a alta janela inalcançável, a porta aparatosa que dava para uma cela ou um poço. as inacreditáveis escadas inversas, com os degraus e a balaustrada para baixo ⁸².

O aventureiro, no conto, já não consegue dissociar a imagem real daquela fabricada pelo sonho ou pesadelo e acaba por confundir as lembranças, atingido pelo esquecimento. Também no conto "Abenjacan, o Bokari, Morto em seu Labirinto", Borges recorre à imagem da teia da aranha e da rede, ao narrar os sonhos do rei e do assassino. O labirinto guarda, nos contos citados, uma estreita relação com a idéia da alucinação e do deslumbramento.

A interpretação jungiana da linguagem simbólica leva à compreensão do conceito de inconsciente. O labirinto, como um dos símbolos produzidos pelo inconsciente, pode ser interpretado, na perspectiva da psicologia, como uma representação do inconsciente e de suas desconhecidas possibilidades. O labirinto, segundo a Dra. M. L. von Franz,

... mostra também como se está 'aberto' a outras influências no lado da sombra do nosso inconsciente e como elementos bizarros e estranhos podem ali penetrar ⁸³.

A opção pela forma circular na construção das cidades medievais - a planta-baixa sugeria a forma de uma mandala, rodeada de muralhas - significa, para Aniela Jaffé, "...uma projeção da imagem arquetípica do interior do inconsciente humano sobre o mundo exterior" ⁸⁴. O círculo, afirma a Dra. Franz, como um símbolo do *self*, "...expressa a totalidade da psique humana" ⁸⁵. A idéia de totalidade estaria configurada na arquitetura medieval, segundo Jaffé:

A cidade, a fortaleza e o templo tornam-se símbolos da unidade psíquica e, assim, exercem influência específica sobre o ser humano que entra ou que vive naquele lugar ⁸⁶.

Geralmente, o labirinto significa *defesa* contra o Mal, representado não somente pelos demônios, mas por qualquer intruso que queira violar os seus segredos -, ou *esconderijo* de algo sagrado, misterioso, ou de um tesouro. Contudo, o labirinto pode conduzir também ao centro do indivíduo, lugar onde se ocultam os seus mistérios. Somente o iniciado pode alcançar, através de provas iniciatórias especiais e árduas, o centro que protege o labirinto ⁸⁷. E, quanto mais penosa a viagem, quanto maiores os obstáculos e mais difíceis as provas por que o viajante deve passar, maior será a transformação de si mesmo:

A transformação do eu que se opera no centro do labirinto e que se afirma à plena luz o fim da viagem de retorno ao término dessa passagem das trevas à luz marca a vitória do espiritual sobre o material e, ao mesmo tempo, do eterno sobre o passageiro, a inteligência sobre o instinto, o saber sobre a violência cega ⁸⁸.

O mito de Teseu e o tema do labirinto reproduzem o caráter de iniciação do herói. Somente Teseu foi capaz de matar o "horrendo Minotauro", "o horripilante filho de Pasífae" ⁸⁹, escapando das trevas e encontrando o caminho de volta graças ao artifício de Ariadne.

Junito Brandão assim descreve o Labirinto construído por Dédalo, no Palácio de Cnossos, a mando do Rei Minos:

...com um emaranhado tal de quartos, salas e corredores, com tantas voltas e ziguezagues, que somente o genial arquiteto seria capaz, lá entrando, de encontrar o caminho de volta ⁹⁰.

Para Umberto Eco, o espaço labiríntico representa a multiplicidade de conjecturas articuladas em certas narrativas, como as histórias dos romances policiais. Retido nas ramificações de conjecturas, o leitor, ao buscar a solução do mistério ou a saída do labirinto, deixa-se iludir, enveredando por diversos caminhos possíveis ⁹¹.

O fio de Ariadne, corresponde ao primeiro modelo de labirinto, o de Teseu, e representa, segundo Umberto Eco, a certeza de uma saída possível. Um segundo modelo de labirinto, denominado pelo teórico de "maneirista", constitui-se de muitos becos sem saída, como uma árvore com raízes ramificadas. Mas é no espaço do *rizoma* ou da rede, que os caminhos se bifurcam, interligando-se uns aos outros e passando, desta forma, a exibir uma estrutura "potencialmente infinita" ⁹². Segundo Eco, o espaço do rizoma, "sem centro, sem periferia e sem saída" ⁹³ corresponde às histórias labirínticas, ou seja, às narrativas organizadas a partir de uma estrutura de diferentes conjecturas.

Borges reproduz, no espaço dos contos, o esquema próprio de organização do espaço labiríntico: uma complexidade de caminhos circunscrita ao menor espaço possível. Da mesma forma, parece anunciar o seu desejo de atrasar ou confundir a chegada do viajante/leitor ao centro da revelação dos mistérios.

A tessitura da trama borgiana sugere o esquema circular da teia de aranha, resgatando obras e mitos literários que se multiplicam no complexo e labiríntico espaço do conto. Ao labirinto de Bokari associa o labirinto de Creta e o Minotauro. À discussão sobre a necessidade de simplicidade dos mistérios, sobrevém Poe, com a carta roubada, e assim por diante.

Para Borges, é possível e necessário produzir, no interior de suas narrativas, jogos labirínticos complexos que permitam ao leitor participar do processo de solução dos mistérios. Um dos jogos utilizados pelo escritor trata de explicitar o processo de construção da narrativa. Outro jogo consiste em fazer um livro dialogar com outros livros ⁹⁴. O ficcionista deseja provocar o exercício inteligente e divertido da decifração, próprio dos mistérios dos romances policiais e da literatura fantástica ⁹⁵. Cada narrativa funcionaria como uma porta a ser aberta, um corredor a ser percorrido, não para alcançar um fim imediato, mas para se chegar a outros corredores, pois outros livros dariam continuidade a essa caminhada.

3.3.1 - Abrindo as portas

Para chegar ao seu destino e cumprir a sua missão, o herói, nos *livros-jogos solo*, deve enveredar por caminhos tortuosos, difíceis, sombrios e perigosos. A cada etapa da aventura, há um obstáculo imprevisto a ser vencido, obrigando o herói a usar, ora seus atributos naturais - como força, coragem, esperteza e inteligência -, ora outros recursos mágicos auxiliares - os encantos-, e superar-se, a cada nova prova, como se se preparasse para atingir um estágio superior da categoria heróica.

Com o pé na estrada, o herói dos *livros-jogos* reproduz a imagem do andarilho, já delineada, outrora, nas primeiras narrativas infanto-juvenis de aventura, que os antecederam. Como Frodo, Aragorn, Gandalf e os outros peregrinos da comitiva de O Senhor dos Anéis, os novos heróis são levados a embrenhar-se nos caminhos, arriscando-se a não mais voltar, pois é, com certeza, mais fácil perder-se do que encontrar-se nas intrincadas trilhas seguidas, incansavelmente, por esses aventureiros no interior dos *livros-jogos*. Neles, os caminhos se bifurcam e são muitas as armadilhas.

A narrativa de um *livro-jogo* apresenta uma arquitetura simétrica e previsível. A cada obstáculo superado pelo herói advém outra tarefa-obstáculo. Cada sequência lida é sucedida por outras estruturalmente idênticas, que reduplicam o esquema básico de movimentação do herói no espaço de sua peregrinação: o herói encontra um inimigo, uma criatura fantástica, instalada num ambiente hostil e, em seguida, é levado a optar pelos melhores meios de eliminá-lo, mantendo-se vivo, na aventura.

Há, sempre, nestas narrativas, uma estrada que leva o herói a penetrar num labirinto: uma cidadela, um palácio ou um planeta desconhecido e hostil, por exemplo. Ele caminha por lugares indefinidos, geralmente escuros ou sombrios, vagando por corredores estreitos, repletos de portas que permitirão, com diferentes graus de dificuldade, o seu acesso gradual à saída. Os deslocamentos do herói ocorrem, portanto, num espaço labiríntico de estrutura bastante complexa, representado por múltiplas entradas e saídas. Nele, não se divisa, desde logo, um fim.

Curiosamente, a caminhada do herói-peregrino é reproduzida pelo leitor no espaço labiríntico do *livro-jogo*. Sua travessia pelas páginas do livro obedece a uma descontinuidade, já prevista como um dos jogos de sua leitura. O leitor é obrigado a ir, voltar, avançar, retroceder, abrindo, com suas opções de leitura, novas portas que lhe permitam o acesso à aventura.

Nos labirintos percorridos pelo herói, a **porta** tem um lugar de destaque, figurando como um elemento de estruturação da narrativa. Ela tem a função de

demarcar limites, ocultando segredos e contribuindo, enfim, para bloquear a travessia do herói. A presença da porta estimula o suspense e, conseqüentemente, o gozo no ato da leitura.

Pode-se afirmar que, nas narrativas dos *livros-jogos* consultados, raramente, uma seqüência ou passagem deixa de citar a presença de portas. Para seguir adiante, o herói/ leitor, diversas vezes, é levado a fazer uma escolha acertada por uma das portas que lhe travam o caminho.

Para optar acertadamente por uma das portas, o herói conta com o conhecimento que o narrador tem do ambiente que deve ser percorrido. Em sua caracterização das portas, ora ele se refere à sua forte constituição, ao citar o material empregado na sua fabricação - carvalho sólido ou metal sólido -, ora elabora uma descrição de suas partes, como o material utilizado na fabricação das maçanetas, por exemplo, a fim de ampliar o número de opções de novos caminhos ao leitor:

Estas três portas são o único caminho para seguir adiante. Duas delas são muito perigosas, e a terceira tem um cheiro muito forte. No lado oposto ao aposento, há três portas. Uma tem uma maçaneta de latão, outra tem uma maçaneta de cobre, e a terceira tem uma maçaneta de bronze. Qual delas você escolherá:

A porta de maçaneta de latão? Volte para **207**

A porta de maçaneta de cobre? Volte para **22**

A porta de maçaneta de bronze? Vá para **354**

(CC, 348)

O narrador pode antecipar que apenas uma das portas não apresenta perigo e propor ao leitor que opte por ela e prossiga a sua aventura. Numa outra passagem, a escolha pode ser feita, basicamente, entre a porta da direita ou da esquerda:

Você vai pela porta da esquerda (volte para **52**) ou pela porta da direita (volte para **38**)? **(CC, p. 99)**

Você pode escolher a porta da esquerda ou a da direita. Se preferir a da esquerda, volte para **185**. Se quiser tentar a outra porta, volte para **23**.
(CC, 270)

Em Planeta Rebelde, as opções do herói/leitor podem se concentrar na ação de derrubar a porta ou "esperar para ver o que acontece" (PR, 71), "bater na porta" para ser atendido, ou entrar em outra casa (PR, 56). Neste *livro-jogo*, escolher a porta certa pode garantir ao leitor/ jogador **1 PONTO DE SORTE** (PR, 309), tendo assim facilitada a sua travessia. Tentar derrubar a porta pode enfraquecer os ombros do herói, fazendo com que ele perca **1 PONTO DE ENERGIA** e, deste modo, atrase a viagem (PR, 360).

Em A Cidadela do Caos, são tantas as portas que há portas dentro de portas, assim como portas que dão para outras portas, multiplicando os segredos da aventura e adiando a chegada ao local de destino do herói. As portas têm como finalidade o bloqueio da ação do herói, mas permitem, por outro lado, o seu deslocamento quando o herói se lança à busca de soluções para os impasses.

À frente das portas, algumas vezes, encontramos o Porteiro que orienta o andarilho, permitindo a sua entrada (CC, 110). O Porteiro é aquele que aparece para facilitar o acesso do herói.

Atrás das portas estão os inimigos, as criaturas hostis, de aparência estranha e maléfica que testam as habilidades de coragem, esperteza e sabedoria do herói. Há, em toda narrativa de *livros-jogos*, um elenco numeroso de criaturas fantásticas, sendo que algumas delas reaparecem em outras narrativas, sempre vinculadas à esfera do Mal. Sua aparência é, comumente, grotesca e animalizada. Ora apresentam-se como feras, ora conjugam as formas humana e animal.

Comentamos, a seguir, algumas situações comuns às narrativas dos *livros-jogos*, considerando a presença do elemento *porta* e utilizando como exemplificação algumas passagens significativas do *livro-jogo* A Cidadela do Caos. Na narrativa, o herói/leitor tem como objetivo assassinar o feiticeiro *Balthus Dire* antes que seu

exército, o *Exército dos Caóticos*, se reúna e destrua, definitivamente, o *Vale dos Salgueiros*, que já vive, há oito anos, sob o terror e o medo do feiticeiro. Entretanto Balthus Dire está cercado, em sua Cidadela, por uma multidão de criaturas assombrosas. É preciso, portanto, descobrir as melhores alternativas de travessia para alcançar a Cidadela.

Situação A: Portas que se abrem para passagens

Algumas portas funcionam, exclusivamente, como acesso a outras passagens, ou seja, não finalizam nenhuma etapa da aventura, unicamente possibilitam uma expansão do deslocamento do herói. A passagem pode levar o herói sempre para a frente, durante algum tempo, até que, seguindo a orientação do narrador, ele venha a realizar uma sucessão de movimentos: virar para a esquerda, para a direita, chegar a um arco para encontrar um grande aposento e nele entrar.

Certas passagens são representadas como um "corredor longo e escuro" (CC, 22), enfatizando a noção de distanciamento e de indefinição do espaço, assim como o grau de dificuldade imposto ao herói durante a sua travessia.

Algumas são passagens secretas que estimulam a curiosidade e a investigação do personagem/ leitor.

Situação B: Portas que levam a becos sem saída

Os deslocamentos do herói pelas passagens podem ser dificultados, a fim de impedir o seu acesso a outras partes do local da ação. Muitas vezes, diante de barreiras imprevistas, como os becos sem saída, o herói é aconselhado a retornar, buscando novos caminhos:

Você segue a passagem por algum tempo. Ela vira para a direita e acaba chegando a um beco sem

saída. Você pode retornar para a bifurcação e tomar outra passagem (vá para 249) ou procurar passagens secretas (volte para 10) (CC, 55).

Não é raro encontrar essa situação na narrativa. Representa uma situação de comprovação do nível de persistência do herói. Ao ser submetido a essa experiência, o herói é duplamente bloqueado: pela porta e pelo beco. Em seguida, vê-se obrigado a recomeçar sua caminhada, procurando, sozinho, novas opções de saída.

Situação C: Portas que se abrem para grandes aposentos

Os cenários das narrativas dos *livros-jogos* tendem a provocar no leitor uma atitude de estranhamento. Eles compõem-se de estranhas estruturas, denominadas, usualmente, de *aposentos*.

Diferentemente do conceito de casa como espaço "onírico e de imaginação" de refúgio e de proteção, tal qual observou Gaston Bachelard, a casa, nas narrativas dos *livros-jogos*, não comporta a divisão habitual de uma morada. Seus cômodos não são interligados, mas desconectados pela presença de inúmeras portas e corredores. A casa afasta as pessoas, dispersa e não congrega, amedronta, confunde, prende-se, portanto ao espaço sombrio e hostil do pesadelo. Falta à casa a "intimidade condensada" das casas descritas por Bachelard ⁹⁶.

Os aposentos de A Cidadela do Caos referem-se a partes da construção labiríntica onde o herói está inserido. São, geralmente, classificados como grandes, muito grandes ou espaçosos: "O Grande Salão", "um pátio aberto e espaçoso", "uma grande sala de jantar". Seu tamanho, de proporções exageradas, tem a função de inibir a ação do herói. A sua descrição não se prende tanto ao mobiliário - alguns nem o possuem -, mas privilegia a definição do espaço em si.

Assim como há aposentos com pouca mobília - a mesa e a banquetta ou arcas são os elementos básicos e comuns nas descrições -, há, também, a preocupação

do narrador em descrever, pormenorizadamente, a mobília e a organização dos elementos estruturais do espaço:

O aposento em que você está é uma espécie de grande salão de jantar. Uma mesa longa, de tamanho suficiente para que quarenta ou cinquenta pessoas sentem, ocupa o centro, ladeada por cadeiras. Há várias portas e passagens que dão saída do aposento, mas você está particularmente interessado em duas escadarias largas que levam, uma por cada um dos lados, até uma sacada no alto, de onde se pode observar o salão. Quadros e armaduras decoram as paredes. O aposento está vazio (CC, 169).

As opções oferecidas ao leitor ilustram a importância de cada um desses elementos - escadas, quadros, armaduras -, para a continuidade da ação do sujeito:

Toma a escada do lado esquerdo e sobe? Volte para 19

Toma a escada do lado direito e sobe? Vá para 197

Investiga os quadros? Vá para 317

Investiga as armaduras? Volte para 151 (CC, 169)

Alguns aposentos são sujos, assemelhando-se a celas de prisão. Há, ainda, neles, *o fosso, o alçapão, e o poço*, elementos que integram o universo das forças impuras e das profundezas e, ainda, o espaço dos mistérios. Ali encontram-se as armadilhas reservadas ao herói.

Em outras passagens da narrativa, o aposento aparece em tamanho reduzido, como que a concentrar, não uma intimidade, mas a atenção do leitor sobre a sua própria ação no espaço:

Você experimenta a maçaneta e ela gira. Você não consegue ouvir nada vindo do interior do aposento, por isso você abre a porta para dar uma olhada. O aposento é pequeno, com um castiçal dourado em cima de uma mesa, mas, de repente, você ouve um rangido vindo do assoalho! Tarde demais, você compreende que as pedras sob os seus pés estão se mexendo para revelar um alçapão! Você cai

primeiro em um poço. Quando atinge o fundo, você rola para o lado, descendo outra passagem, e continua rolando para baixo. Por mais que você tente, não consegue impedir que você role sem parar, até que acaba por chegar a uma pequena câmara, onde finalmente pára. Mas o choque foi demais para você. Enquanto o mundo escurece à sua volta, você ouve uma tagarelice excitada, e depois desmaia. Vá para 234 (CC, p. 142).

A descrição do aposento sugere a formação de um espaço labiríntico de estrutura circular, no qual o sujeito é levado a perder-se, desnortear-se. Não raras vezes, o espaço da torre é utilizado como cenário da busca do herói. A *Torre Negra* - construída pelo avô do feiticeiro Balthus Dire - tornou-se, com o passar do tempo, um santuário para as forças do Mal. A Torre é o elemento que remete à circularidade e à verticalidade e pode traduzir-se no desejo de uma busca ascensional: na narrativa, as criaturas monstruosas lutavam para ascender na hierarquia do poder. Para atravessá-la, e seguir para a *Cidadela do Caos*, o herói deve utilizar escadas em espiral.

A Biblioteca e o Templo também são citados como aposentos utilizados pelo herói. Na Biblioteca, o personagem/ leitor é informado sobre a história da Cidadela. Tanto a Biblioteca quanto o Templo são definidos como "algum tipo de...", por se assemelharem a estes espaços. Há, na Biblioteca, livros espalhados por todas as partes, assim como estantes e uma espécie de bibliotecário, "um homem de pele escura sentado, que levanta os olhos de um livro para olhar para você por cima de óculos estreitos." (CC, 132). O Templo é considerado "uma estranha estrutura" (CC, 209), onde ocorre uma cena fantástica, protagonizada por três pequenas criaturas aladas esvoaçando excitadamente em torno do altar.

A Cozinha, a Despensa e a Adega são também espaços propícios para o desenrolar de cenas absurdas e atemorizantes. Esses espaços atraem pelos cheiros estranhos, fortes e nauseantes, de alimentos podres. Na Adega, uma criatura estranha cuida dos vinhos reservados para o feiticeiro e interrompe a passagem do herói

oferecendo-lhe vinhos com poderes mágicos. Cabe ao herói escolher entre aceitar a oferta ou prosseguir viagem.

Situação D: Portas que dão para escadas

Os esquemas de desdobramento dos acessos à saída do labirinto se repetem. À princípio, a porta pode levar a um aposento. Pode também conduzir a alguma área externa - um pátio ou sacada -, ou a um lugar sem saída, exigindo que o herói retorne ao ponto de origem e, por conseguinte, faça uma revisão cautelosa das opções tomadas anteriormente.

Há, porém, portas que levam a corredores, que levam a túneis, que levam a escadas, que levam a sacadas e que, por sua vez, levam a outras portas. A sucessão de dificuldades faz parte da travessia, caracterizando um jogo de despistamento próprio de uma narrativa de aventura e de perseguição.

Nesse vaivém previsto na sucessão das ações do herói, as escadas representam um elemento a mais na configuração do espaço labiríntico no qual o sujeito está enredado. É um elemento complicador da travessia. Está vinculado ao espaço da magia e do encantamento, pois são objetos que se transformam, adquirindo uma dinamicidade encantatória. Em certas passagens, as escadarias da Cidadela assemelham-se às escadas das telas de *Escher*. É comum encontrar-se, em várias passagens, a referência a escadarias que se transformam em rampas ou degraus que se viram para baixo. Esses elementos confirmam o aspecto fantástico dos cenários da aventura. Há, na narrativa, um desejo de despertar no leitor a ilusão e o estranhamento na configuração de suas imagens:

A escada geme quando você põe o pé nela. Você tenta subir o mais silenciosamente possível, mas a madeira velha range sob o seu peso. De repente, um dos degraus estala, como se acionasse um dispositivo de algum tipo. Para sua surpresa, todos

os degraus viram para baixo! Você está agora de pé em uma rampa lisa e inclinadíssima! Por mais que você tente, não consegue manter o equilíbrio e acaba escorregando pela rampa, rolando de ponta-cabeça. Se você quiser usar um Encanto da Levitação, poderá voar e descer, fora de perigo, na sacada em cima (vá para 363); do contrário, vá para 254 (CC, p.19).

São fornecidas ao herói todas as alternativas de conhecimento do labirinto onde está encerrado. As escadas, na narrativa, representam um elemento sólido e constituem, no processo de busca do herói, uma barreira móvel que serve para confundir os limites do estranho e caótico edifício da Cidadela.

A utilização de escadarias nas passagens do edifício garante um efeito visual bastante expressivo, pois além de permitirem a mobilidade no que se refere à ação do herói, são naturalmente dinâmicas, elementos móveis, que se metamorfoseiam, diante do olhar do herói/leitor. Com elas, o espaço do labirinto ganha em expansão e flexibilidade.

As escadas articulam, simbolicamente, o plano exterior com o plano interior e, deste modo, agem como elementos conectores estruturais. O herói ambiciona as alturas, o topo da *Torre Negra*, para, de lá, divisar o melhor caminho para o ataque final. Sua busca expressa um desejo de ascensão e de aperfeiçoamento. As escadas fazem convergir, portanto, em síntese, duas buscas - a exterior, concreta, relacionada à saída do labirinto; e a interior, de aperfeiçoamento pessoal do herói.

Situação E: Portas que se abrem para outras portas

Você sai do aposento pela porta do outro lado, a qual abre uma passagem curta que termina em uma grande porta de madeira. A maçaneta desta porta gira, deixando que você entre em uma grande câmara. Vá para 169. (CC, 31)

Multiplicam-se as portas, concentradas, muitas vezes, no mesmo espaço da ação do sujeito, numa determinada passagem da narrativa, aumentando, por sua vez, o grau de suspense da aventura.

Há portas de vários tipos: portas com maçaneta de ouro, prata ou bronze e portas com inscrições secretas ou meras caracterizações dos ambientes, como "Adega de Vinhos", "Cozinha" etc. Há grandes portas de madeiras, mas há também as de ferro. A partir das descrições, conclui-se que mesmo as maçanetas têm uma função especial no momento da escolha do caminho a ser percorrido. Bachelard compreende que as maçanetas têm a função primordial de abrir portas, mais do que fechá-las ⁹⁷.

Atrás de uma porta há uma porta e outra porta e mais outra. A sucessão especular reflete o próprio sentido de continuidade e infinitude do labirinto. O herói precisa seguir sempre para a frente em direção ao seu destino, a Cidadela, mesmo que para isso o leitor seja obrigado a voltar as páginas, ao optar por passagens anteriores, perfazendo um caminho de indas e vindas.

Situação F: Portas que não se abrem

Algumas portas, apesar de todos os esforços do herói, não se abrem, impossibilitando, totalmente, a sua passagem. O sentido de opressão, contenção e limite atingem o seu grau máximo. É preciso, então, contar com a sorte (ou o acaso) ou apelar para os recursos mágicos. O herói só não pode fugir. Permanecer no jogo, vencendo todos os obstáculos, é uma das regras fundamentais do *livro-jogo*. As portas precisam ser abertas, pois os mistérios da aventura precisam ser decifrados.

Situação G: Golpeando portas

Embora o herói possua mãos fortes, nem sempre é possível, somente com elas, desbloquear os caminhos, quebrando as portas e atravessando-as. Há, sempre, a

alternativa de se *testar a sorte*, mas a sorte pode não estar do seu lado e os resultados do jogo de dados não corresponderem ao esperado. Nestes casos, o herói pode lançar mão de seus superpoderes para golpear portas ou criaturas monstruosas ou qualquer outra barreira que se lhe interponha no caminho. Segundo as regras do jogo, é possível utilizar encantos mágicos especiais e, durante a aventura, o herói vai adquirindo a sabedoria para o seu emprego correto.

O *encanto da força* pode ser muito útil no caso de portas trancadas ou empenadas, pois tem o efeito de aumentar, consideravelmente, a força do sujeito. Mas até mesmo esse encanto deverá ser utilizado com cautela e sabedoria, pois pode-se perder o controle da força e ele aumentar demais, tornando o resultado da ação imprevisível.

Situação H: Diante do Inimigo

A porta é, finalmente, aberta e, no aposento, o herói se defronta com uma criatura estranhíssima, de aspecto quase repugnante:

Você fecha a porta atrás de você e chega ao pé de outra escadaria, que sobe em espirais para o interior da torre. Subindo os degraus, você chega a uma outra sacada, onde uma única porta é a alternativa que existe para seguir adiante. Ao experimentar a porta, ela abre facilmente. Mas quando você empurra a porta, um ruído alto de silvos vem lá de dentro. Você entra e fica gelado, ao ver uma imensa hidra de seis cabeças se arrastando na sua direção sobre os corpos das vítimas anteriores! Suas seis cabeças de serpente atacam você com seus dentes aguçados e cruéis. Você fica encurralado em um canto (CC, 328).

Algumas criaturas apresentam a forma semi-humana, de aspecto degradante como "a criatura corcunda e deformada, com dentes podres, cabelos desgrehados e roupas esfarrapadas."(CC, 40), ou o Homem-Aranha (CC, 39) e ainda as três pequenas

criaturas que "têm aparência humana, mas possuem pele verde, orelhas pontudas e olhos muito apertados." (CC, 64). Essas criaturas não falam, mas rosnam, emitem vozes esganiçadas, ou soltam grunhidos, caracterizando-se mais como feras. (ver Fig.)

Outras criaturas são consideradas inumanas, apresentando-se ora totalmente, ora parcialmente, fantasmagóricas. Algumas partes de seu corpo são desse modo descritas: "...corpos fantasmagóricos com rostos há muito já mortos dentro das roupas." (CC, 127)

Há ainda criaturas monstruosas constituídas da mistura de dois animais, como o cachorro e o macaco:

Do lado esquerdo está uma criatura horrível, com a cabeça de um cachorro e o corpo de um grande macaco, flexionando seus braços fortíssimos. Do outro lado, encontra-se de fato o seu oposto, com a cabeça de um macaco no corpo de um cachorro-grande (CC, 1).

Os animais rastejantes também fazem parte desse variado elenco de criaturas: os répteis grandes, os lagartos ou a cobra de esgoto.

Os nomes de alguns seres são inteiramente inventados. Os *gremlins* são descritos também através de suas ações: "...esvoaçam e guincham excitados, depois voam, passando por você e saindo pela porta noite adentro." (CC, 58); os *globins* fêmea e macho, de "rostos pouco amigáveis" (CC, 339); o *Devlin*, criatura feita de fogo, do tamanho de um anão e ainda os *Gárgulas* e os *Górgonas* ou os *Giras* e os *Calacorms* e também os *Miks*, todos de aspecto horrendo e detentores de poderes sobrenaturais.

Há também, na narrativa, criaturas denominadas simplesmente de "Criaturas" ou "Coisas" ou, simplesmente, "Formas Indistintas":

...você abre a porta que dá para um grande aposento, onde um grupo de mais ou menos doze criaturas de todas as formas, tamanhos e cores, estão se divertindo com jogos (CC, 52).

Outras criaturas estão vinculadas, diretamente, ao universo da magia. São os feiticeiros de magia negra e as velhas bruxas, como Lady Lucretia e Balthus Dire, os reis do Reino da Rocha Escarpada.

São numerosas as passagens que descrevem o encontro do herói com as Criaturas do Mal. Esses encontros representam o auge da ação do herói, pois sua permanência ou não na aventura depende, diretamente, do seu êxito na batalha contra os inimigos. Decerto que o herói pode utilizar diferentes encantos, porém se não dispuser de habilidade e sorte, fatalmente será vencido pelas forças do Mal:

Você sente o poder se espalhando pelo seu corpo. As criaturas vêm seus músculos proeminentes se endurecerem diante de seus olhos e ficam imóveis. Sua mão agarra o cabo da espada e você puxa a lâmina com decisão. Mas para seu desespero, sua nova força é difícil de controlar, e seu primeiro golpe com a espada faz com que a arma saia voando pelo ar e caia a vários metros de distância! Você agora terá que enfrentá-los de mãos nuas, ou poderá usar sua nova força para saltar para longe pela encosta da colina. Se você quiser lutar, os índices das criaturas são (lute com elas uma de cada vez)

| | HABILIDADE | ENERGIA |
|-----------------|------------|---------|
| MACACO-CACHORRO | 7 | 4 |
| CACHORRO-MACACO | 6 | 6 |

Lide com seus índices normalmente. Você pode realmente ter uma superforça, mas está desarmado. se vencer, poderá recuperar a sua espada. sua força retornará ao normal. Volte para 32

Se quiser escapar, faça isso e comece de novo no dia seguinte à noite. Qualquer que seja a sua escolha, não se esqueça de anular o Encanto da Força que acabou de usar (CC, 162).

3.3.2 - O jogo de esconder

Há, nas narrativas dos *livros-jogos*, um elo entre as suas tramas: a perseguição do inimigo e, conseqüentemente, o combate, que vem a figurar como o momento culminante do jogo.

Em Jogos e Enganos ⁹⁸, Sebastião Uchoa Leite analisa a metáfora da perseguição nas tramas de alguns filmes. A perseguição é, para o ensaísta, uma das marcas registradas da cinematografia americana, a partir dos anos 30, embora não se restrinja, exclusivamente, a esta, tornando-se presente, portanto, na cinematografia de outros países. Ele exemplifica a presença do elemento persecutório no célebre filme austríaco, *M, O Vampiro de Dusseldorf*, de Fritz Lang, no qual, um assassino de crianças é perseguido e julgado por mendigos e bandidos. Em *Plein Soleil (O Sol por Testemunha)*, de René Clement ou *Les Diaboliques (As Diabólicas)*, de Clouzot, os assassinos são perseguidos, real ou imaginariamente, pelos fantasmas das vítimas, afirma o teórico.

Manifestando-se, portanto, no universo filmico em geral, a metáfora da perseguição, segundo Uchoa Leite, estaria presente, há séculos, na literatura de ficção. Ele cita algumas narrativas nas quais o uso do tema é marcante como as narrativas stendhalianas, Madame Bovary, de Flaubert e Crime e Castigo, de Dostoiévski.

Para o crítico, as obras de Franz Kafka representariam "o auge da literatura persecutória" ⁹⁹. Em O Processo, o acusado é perseguido por uma "justiça misteriosa", sem, ao menos, saber a sua culpa. O tema da perseguição associa-se à lei e é justamente a Lei o grande tema de Kafka, afirma-nos Uchoa Leite. Nem sempre os perseguidos são os criminosos ou os culpados. Alguns são inocentes, perseguidos por uma maioria representante da Norma transgredida.

Dependendo da situação narrada nas tramas, torna-se difícil definir o grau de adesão do leitor ou do espectador dos filmes, pois os limites éticos da esfera de ação do bem e do mal, do perseguido e do perseguidor são inusitadamente tênues. Em alguns casos, os fugitivos, embora culpados, conseguem obter a simpatia e a adesão do espectador. Há casos em que o vilão impõe-se, inclusive, como objeto de fascínio - afirma-nos o ensaísta ¹⁰⁰.

Segundo Uchoa Leite, os jogos de fascínio e repulsa, nessas narrativas, são inúmeros. Ele cita, por exemplo, o filme *Blade Runner*, invocando a reação de incerteza

do público diante da ambigüidade da ação do herói, o detetive perseguidor: o espectador estaria do lado do detetive perseguidor ou dos perseguidos replicantes?

Ao assinalar a presença recorrente do elemento persecutório em diferentes narrativas, Uchoa Leite sistematiza, em seguida, um repertório definido de variações de situações do tema ¹⁰¹, dentre as inúmeras existentes, a saber:

1o. *Criminosos perseguidos pela lei*. A lei vence sempre, a par do jogo das habilidades de ambas as partes: a de localizar e a de escapar;

2o. *Inocentes perseguidos pela lei por engano*. É o tema privilegiado por Hitchcock em vários de seus filmes. O perseguido é o "homem errado", pois embora aparentemente culpado, não o é, na realidade;

3o. *Inocentes perseguidos por criminosos*. Ocorre uma duplicação de situações. Há o perseguido "errado"- perseguido pela lei e pelos criminosos- ambos enganados a seu respeito, e o perseguido "certo".

4o. *Criminosos perseguem criminosos*. Os perseguidores transformam-se em perseguidos ou vice-versa. Essa situação é muito comum em filmes de gangsters.

5o. *Força estranha persegue inocentes*. A força estranha persecutória seria representada pelos fantasmas ou "fantasias ilusórias" que acabam, por seu caráter simbólico, dando um caráter alegórico à trama. O ensaísta cita *The Birds* (*Os Pássaros*, de Hitchcock) e argumenta: "os pássaros parecem se rebelar contra a espécie humana, ameaçadoramente" ¹⁰².

6o. *Heróis solitários perseguem vilões*. As ações do herói estão marcadas pela ambigüidade.

7o. *Criminosos perseguidos pela comunidade*. A comunidade representa o "justiçamento fora da lei".

8o. *Inocentes perseguidos pela comunidade*. Inversão da situação anterior.

Observa-se que, nas variantes verificadas no jogo entre perseguidores e perseguidos, é comum a presença de um suspense dramático a despertar reações de tensão ou respiração suspensa no espectador.

Para Uchoa Leite, a perseguição poderia ser descrita como uma forma, "o topos mais expressivo de uma linguagem cinematográfica..." ¹⁰³. A ação persecutória contribuiria para intensificar a estrutura dinâmica das narrativas policiais e de suspense:

Ela produz angulações inesperadas, jogos perfeitos de luz e sombra (que imperavam na época áurea dos filmes P/B) e anamorfoses fotográficas... ¹⁰⁴

Outro aspecto curioso de suas reflexões refere-se à vinculação entre a temática da perseguição e o jogo. A perseguição apresenta as mesmas regras do jogo de esconder: o perseguido deve fazer tudo que lhe for possível para não ser alcançado, assim como o perseguidor deve tudo fazer para não poupar o perseguido. Há, segundo o ensaísta, um aspecto lúdico nas situações persecutórias previstos na ação incessante e nos esquemas repetidos de construção da ação, ou ainda nos jogos frequentes de trocas de papéis entre o perseguidor e o perseguido, nos disfarces, nas ocultações ou nas trocas de identidade, por exemplo.

Nas tramas das narrativas dos *livros-jogos solo*, a perseguição, o encontro com o inimigo ou oponente e, conseqüentemente, o combate são elementos comuns. O herói, representante do Bem, luta contra o Inimigo, representante do Mal, a fim de resgatar os bens que lhe foram seqüestrados. A Ordem/ Lei, nestas circunstâncias, precisa ser restaurada, com urgência e a qualquer custo. O herói passa a assumir o papel de justiceiro, representando os ideais do Bem de sua comunidade.

Os ataques ao herói, nessas narrativas, são repentinos e ocorrem, seguidas vezes, intencionalmente, pois é fundamental manter o leitor atento e interessado, com "a respiração suspensa", seguindo as normas de um típico romance de aventura e de suspense. As cenas de combate, nas narrativas dos *livros-jogos*, representam os obstáculos mais difíceis de superação para o herói. Nesses momentos, o leitor, que também figura como herói, vive duplamente a tensão do embate. Enquanto herói, precisa vencer o inimigo e sobreviver. Enquanto leitor, precisa permanecer na narrativa,

prossequindo a leitura. Enquanto o herói opta, continuamente, pelas melhores estratégias de ataque e de defesa, o leitor vive os momentos de suspense no que se refere ao desdobramento da situação-limite vivida pelo herói.

A situação típica presente nessas narrativas consiste, geralmente, na luta entre um herói solitário e os vilões, os quais vêm a ser o desdobramento das múltiplas faces do Mal. O Inimigo realiza, invariavelmente, uma perseguição sem tréguas com a finalidade do assassinato brutal e impiedoso do herói.

Para Uchoa Leite, assim como as situações de perseguição, os cenários da perseguição são variados. A perseguição e, por extensão, a fuga são, segundo ele, elementos de uma "realidade obscura e ansiosa" ¹⁰⁵ e agem no sentido de produzir reações de inquietação ou suspense no receptor.

Os cenários da perseguição, nos *livros-jogos*, são constituídos de ambientes inóspitos e opressores. Geralmente, os personagens circulam por cavernas, grutas, fossos, muitos túneis, montanhas, desertos, espaços incomensuráveis ou corredores estreitos e complexos labirintos. O herói, não raras vezes, encontra-se emparedado ou encurralado a um canto:

O chão sob seus pés começa a tremer e grandes rachaduras aparecem nas paredes de gelo. O teto começa a cair. (CFN, 15)

O ar é frio e seco e a neve estala sob seus pés. Lentamente, você caminha pelo lado da montanha, procurando a marca da entrada da caverna, feita pelo caçador de peles. de repente, ouve um ruído distante, vindo do alto, o terrível som de uma avalanche. (CFN, 25)

Um grande bloco de neve o arrasta montanha abaixo. Sua cabeça bate contra uma pedra, deixando-o inconsciente. Quando a avalanche finalmente pára numa ravina, você está enterrado fundo na neve. (CFN, 64)

Não há, nas narrativas, nenhuma preocupação em ocultar ou minimizar os momentos de inferioridade por que passa o herói, nas situações de perigo iminente, nas

situações de perseguição ou durante a própria batalha. O narrador, ao contrário, esforça-se por traduzir o estado emocional do herói, utilizando frases como: "Você entra em pânico...", ou "Você se sente fraco...", ou ainda "Você tem medo, está horrorizado, não sabe o que fazer...". O herói é, portanto, descrito, muitas vezes, como indefeso e com dúvidas em relação à iniciativa a ser tomada, temendo, inclusive, momentaneamente, as consequências impostas pela situação-limite vivida. Tais atitudes enfatizam a necessidade de criação permanente de situações que provoquem reações de suspense no leitor. O leitor teme pela sorte do herói - sua própria sorte - e tenta salvar-se, prosseguindo a leitura e a aventura.

Ocorre, nos *livros-jogos solo*, um duplo movimento, que ilustra a quarta situação persecutória ilustrada por Uchoa Leite. O herói tem como função perseguir o inimigo, representante que é da Ordem e da Lei, mas durante a sua trajetória, transforma-se em perseguido, tendo que escapar das garras do inimigo ou mesmo enfrentá-lo.

Em As Cavernas da Feiticeira da Neve, o herói é contratado para ser o protetor de sua comunidade, segue à frente da Caravana de *Big Jim Sun*, tendo como missão encontrar a terrível criatura que está nas *Montanhas de Gelo*, no *Posto Avançado*, causando destruição e mortes. Entretanto, de perseguidor ele se transforma em perseguido, enfrentando diversas situações de perigo, nas sucessivas séries de ataque de agentes naturais- nevascas, avalanches, rochas escorregadias...- e de seres fantásticos que habitam o ambiente da perseguição: *Gigantes do Frio*, *Vermes da Pele*, *Feiticeira da Neve*, *Elfos Negros*, *Saqueadores Noturnos*, *Goblins*...

Em A Captura de Kirillian, os cenários da perseguição são expressamente visualizados, pois neste *livro-jogo solo*, a ilustração adquire um espaço complementar essencial de definição da própria narrativa. A missão do herói resume-se a capturar *Fátax*, um perigoso e cruel criminoso interplanetário. O herói é um espião interplanetário e o leitor é convocado a participar da aventura assumindo o papel principal: "Seja um Espião Interplanetário". Na capa, é fornecido ao herói um código

para o início da aventura. Entretanto, em várias passagens, agentes de *Fátax* investem-se contra o herói, perseguindo-o, a fim de assassiná-lo. Outras vezes, o próprio *Fátax* se disfarça para atacá-lo. Apesar de o herói não poder fugir, pode ocultar-se, protegendo-se dos ataques, ganhando um tempo para analisar os movimentos do inimigo e ainda pensar em novas estratégias. Na aventura, apesar de todos os ataques, o herói vence, prende o criminosos e recebe uma nova missão.

Numa determinada seqüência de perseguição, o herói oculta-se de seu inimigo *Fátax* antes de capturá-lo definitivamente: a nave de *Fátax* decola, explode, uma cápsula da nave é ejetada, *Fátax* flutua no solo, a salvo, o herói rasteja através das entradas de ar da *Sala de Controle da Nave*, reprograma a nave para impedir que a mesma decole, foge pela entrada de ar etc. Toda a narrativa é constituída de uma sucessão de movimentos ou uma seqüência ininterrupta de ações, combinada a uma série de tarefas propostas ao leitor, a fim de tornar o processo de leitura efetivamente interativo. O texto é bastante reduzido - a ilustração ocupa o maior espaço em cada página -, e basicamente descritivo. O leitor é levado a seguir instruções, acompanhando os movimentos no cenário futurístico no qual se desenrola a aventura: dentro e fora de naves, nos refúgios no deserto ou nos labirintos de túneis subterrâneos. Neste livro, a instrução de referência básica é "Siga para a página...", entretanto, tal instrução, algumas vezes, é antecedida por tarefas destinadas ao leitor:

Fim da transmissão. Para se ajustar ao padrão de pouso, vá para a Página 28 (Seq. 27).

Dentro da nave, você olha para o mapa do planeta Trífax. Que áreas contêm areia?

Estude o mapa cuidadosamente. **Siga para a página 82 (Seq. 79).**

Não há uma única página em A Captura de Kirillian que não provoque o envolvimento do leitor, suscitando-lhe uma reação de suspense. A sucessão de eventos protagonizados pelo herói/leitor contribui para estruturar, dinamicamente, a narrativa. Os deslocamentos sucessivos dos personagens e as interrupções de suas ações no clímax

da aventura criam nós de tensão no decorrer da leitura, povocando no leitor o desejo de prosseguir acompanhando e construindo o destino do herói.

Se escolher a sequência 88, por exemplo, o leitor terá escolhido seu fim. Encontra um *Sandragon* faminto e é devorado por ele. Se, ao contrário, escolher a sequência 103, continua na aventura e recebe a tarefa de operar a rede eletro-magnética de seu atirador de rede eletro-magnética para deter Fátax. Contar com a intuição e a sorte faz parte do jogo...

Curiosamente, os *livros-jogos* reproduzem as situações ensaiadas nos jogos de esconder. O processo de leitura dessas narrativas é constituído de um vaivém permanente. Até mesmo o fracasso do herói, não impede que o leitor permaneça no livro. Ele permanece no jogo, voltando, agora, ao ponto de partida para fazer novas opções e desenvolver outras estratégias. Como um jogo dentro do jogo, como um jogo constituído de muitos jogos, o *livro-jogo solo* abre alternativas para variações de soluções para as mesmas situações. De um livro para outro, a mesma estrutura se repete. Mudam as situações, as ambientações, alguns personagens, mas o jogo é o mesmo. Nele, sempre haverá um jogador que segue, persegue, é perseguido, foge, enfrenta, luta, vence ou fracassa. Nele, permanecerá o leitor, porque ler este livro está a se parecer com um brinquedo bem divertido...

3.4 - Notas

- 1 ECO, U. (1994) p.81
- 2 Idem, p.91
- 3 Idem, pp. 84-85
- 4 Idem, p.89: "E assim temos de admitir que, para nos impressionar, nos perturbar, nos assustar ou nos comover até com o mais impossível dos mundos, contamos com nosso conhecimento do mundo real. Em outras palavras, precisamos adotar o mundo real como pano de fundo."
- 5 Idem, p.84
- 6 HUIZINGA, J. (1971) p.12: "O jogo distingue-se da vida 'comum' tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa" O autor ressalta os aspectos relacionados aos limites de tempo e de espaço do jogo, esclarecendo que esses elementos constituem uma de suas características principais: a limitação. Sobre a diferença entre o universo do jogo e da vida corrente, ver PICARD, M. (1986), capítulo 3, "L'Illusion ou L'Entre Deux", pp. 88-122. O autor sugere a existência de uma lógica secreta e também de um espaço e de um tempo diferentes, próprios da ilusão lúdica, presente particularmente na ficção literária."
- 7 Idem, p.11
- 8 Idem, p.7
- 9 Idem, p.21
- 10 ISER, W. (1996a) p.14. O Imaginário é identificado com a realidade não só social, mas sentimental e emocional.
- 11 Idem, p.11
- 12 Idem, p.314
- 13 HUIZINGA, J. (1971) p.85
- 14 ISER, W. (1996 a) p.316
- 15 Idem, p. 317: "A *alea* não é certamente o único ou exclusivo jogo de intertextualidade, mas sem a geração do acaso não haveria aquela multiplicidade de combinações que permeia o entrelaçamento de textos."
- 16 Ibidem: "A *alea*, em lugar de comprimir as realidades referenciais do texto em posições antagônicas, decompõe as redes de relações semânticas constituídas pelos mundos referenciais e pela recorrência a outros textos. Nesse sentido, *alea* joga contra *agôn*, cuja correlação antitética de posições reduz o momento do acaso, enquanto *alea* explode tudo no texto, na estruturação imprevisível de sua semântica."
- 17 Ibidem
- 18 Idem, p.318
- 19 Idem, p.317:
- 20 Idem, p.327
- 21 Idem, p.327: "O jogo torna o texto um mundo especular em que nada escapa à duplicação, e tal mundo especular ganha sua peculiaridade pelo fato de que nele o mundo da vida real retorna em refrações imprevisíveis, incorporando ao mesmo tempo a ruptura com aquele mundo que espelha."
- 22 Idem, p. 328
- 23 ECO, U. (1994) p.93: "...ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real."
- 24 ECO, U. et alii (1971) p.153

- 25 Idem, p.158
- 26 Idem, p.152: "...em geral, uma refeição, uma perseguição por automóvel ou uma corrida louca de trem são sempre jogadas sob a forma de desafio, de partida. Bond dispõe a escolha dos pratos como dispõem as partes de um quebra-cabeças; prepara-se para a refeição com os mesmos escrúpulos de método que para uma partida de bridge (...) e compreende a refeição como um fator de jogo."
- 27 Idem, p.158
- 28 HUIZINGA, J. (1971) p.13
- 29 CALVINO, Í. (1990)
- 30 BARTHES, R. (1992) p.89
- 31 Idem, p.197
- 32 Idem, p.46
- 33 Ibidem
- 34 Ibidem
- 35 BORGES, J.L. (1995), p.124: "O número de páginas deste livro é exatamente infinito. Nenhuma é a primeira; nenhuma, a última."
- 36 CALVINO, Í. (1991), p.152
- 37 HUIZINGA, J.(1971) p.14
- 38 Ibidem
- 39 LAJOLO, M. (1993) p.32
- 40 Ibidem
- 41 ISER, W. (1996 a), p.327
- 42 Idem, p. 326
- 43 Idem, p.330
- 44 Idem, p.331
- 45 HUIZINGA, J. (1971) p.14
- 46 Ibidem
- 47 Ibidem
- 48 CHIAMPI, I. (1980), p.48
- 49 Ibidem
- 50 Ibidem
- 51 LE GOFF, J.(1985), pp. 19-20
- 52 Idem, p.20
- 53 Idem, p.21
- 54 Idem, p.23
- 55 Idem, p.26
- 56 VAX, L. (1972), p.7
- 57 Idem, p.8
- 58 Idem, p.9
- 59 Ibidem
- 60 BESSIÈRE, I. (1974), p.18: "L'insolite n'est pas l'étrange" (*O insólito não é o estranho*).
- 61 Idem, p.23
- 62 Idem, pp.18-19: "Le merveilleux exhibe la norme; le fantastique expose comment cette norme se révèle, se réalise, ou comment elle ne peut ni se matérialiser ni se manifester". A autora sustenta que não existe no maravilhoso nenhum questionamento acerca das leis que regem os acontecimentos da narrativa. O maravilhoso se propõe apenas a expor os acontecimentos, que são regidos por uma ordem universalmente

conhecida. Ao se originar do maravilhoso, o fantástico conserva, segundo Bessière, o enquadramento sobrenatural e a interrogação sobre os acontecimentos.

- 63 TODOROV, T. (1970) p.160
- 64 RODRIGUES, S. (1988), p.56
- 65 Ibidem
- 66 SAGOT, G. (1986), p.106
- 67 CIRLOT, J.E. (1984), p. 257: " ... Jung pode afirmar que os terrores da floresta, tão freqüentes nos contos infantis, simbolizam o aspecto perigoso do inconsciente, quer dizer, sua natureza devoradora e ocultante da razão."
- 68 LE GOFF, J. (1985), p.55
- 69 BORGES, J. L. (1992), p. 93
- 70 Ibidem
- 71 Idem, p.94
- 72 Ibidem
- 73 Idem, p.98
- 74 TODOROV, T. (1970), p.98
- 75 Ibidem
- 76 BORGES, J. (1992), p.103
- 77 Ibidem
- 78 Ibidem
- 79 Ibidem
- 80 Idem, p.11
- 81 Idem, p.16
- 82 Idem, pp.16/17
- 83 FRANZ, M. L. von.. In: JUNG, C. G. (org.), p.170
- 84 JAFFÉ, Aniela. In: _____. In: JUNG, C.G. (org) (s.d.), p.243
- 85 Idem, p.240
- 86 Idem, p.243
- 87 CHEVALIER, J. (1986), p.621
- 88 Idem, p.622: "La transformación del yo que se opera en el centro del labirinto y que se afirma a plena luz al fin del viaje de retorno al término de este passage de las tinieblas a la luz, marca la victoria de lo espiritual sobre lo material y, al mismo tiempo, de lo eterno sobre lo perecedero, la inteligencia sobre el instinto, el saber sobre la violencia ciega."
- 89 BRANDÃO, J. (1991) v.II, p.126-128
- 90 Idem, p.128-129
- 91 ECO, U. (1985), p.45
- 92 Idem, p.47
- 93 Ibidem
- 94 BESSIÈRE, I. (1974), p.155: "Chaque livre est singulier, mais aussi la répétition du livre unique. (*Cada livro é singular, mas também a repetição de um livro único*).
- 95 BESSIÈRE, I. (1974), pp 152-159: Sobre o fantástico e a possibilidade de reorganização infinita da obra de Borges, ler o capítulo "Jorge Luis Borges: l'ordre de l'improbable".
- 96 BACHELARD, G. (1988) p.42
- 97 Idem, p.85. O autor acentua que a maçaneta expressa mais a função de abertura do que a de fechamento, reservada à chave: "A maçaneta abre mais do que fecha". Reconhecemos, como Bachelard, estarmos tratando de *medir sutilezas*, porém, nos *livros-jogos* esse elemento é importante, pois confirma a idéia de abertura para novos caminhos e, conseqüentemente, para a continuidade da ação.

98 LEITE, S. U. (1995), p.111

99 Idem, p.112

100 Idem, p.113

101 Idem, p.114

102 Idem, p.117

103 Idem, p.139

104 Ibidem

105 Idem, p.124: O autor descreve os elementos que produzem a sensação de inquietude no espectador, citando diversos cenários da realidade "ansiosa" ou obscura das cenas de perseguição e de fuga: "O cenário da perseguição, assim como as situações em que ela se enquadra, é múltiplo e variado, mas ao mesmo tempo classificável, de modo que os tipos de ambientes são como invariantes de uma estrutura mítica. Ainda que desenvolvam tramas tão diversas tem-se a impressão de que há elementos fixos e variáveis. Afinal, têm como objetivo provocar a mesma reação em quem os assiste: a de suspense. É em nome dela que se desce aos canais subterrâneos, sobem-se penhascos; corre-se pelas estradas, ruas e galerias urbanas; desce-se e sobe-se por escadarias ou escadas rolantes; entra-se às pressas no carro do metrô ou portas de elevadores que se fecham de súbito; percorrem-se trens de uma ponta a outra olhando as cabines; corre-se por cima de tetos de edifícios e assim por diante."

4 - O ETERNO FASCÍNIO

Assim ele está dentro do livro com ilimitada confiança. Silêncio do livro que fascina mais e mais...

Walter Benjamin*

No jardim, debaixo do castanheiro, refugia-se o leitor, entregando-se, fascinado, à leitura de seu romance, num daqueles belos dias luminosos de verão. Nesse refúgio, o livro costumava figurar-se-lhe como o companheiro inseparável.

À noite, quando ao deitar-se cedo, logo adormecia, despertava, em seguida, com a impressão de que vivera, em sonho, as mesmas situações vividas pelos personagens do romance que acabara de ler. O quarto era, para ele, o recanto preferido, pois ali podia deleitar-se, tranqüilamente, com as aventuras narradas nos livros, sem ser interrompido por conversas aborrecidas ou outras distrações quaisquer.

Seguimos Proust, no volume I - *No Caminho de Swann* - de Em Busca do Tempo Perdido ¹. Passamos pela Igreja e avistamos a *Torre de Santo Hilário*. Viramos a página. Da Praça, apreciamos o *Campanário* e os movimentos da boa gente da aldeia, toda a *Combray* e seus arredores, até alcançarmos, novamente, o jardim e, no jardim, o leitor.

Debaixo do castanheiro, sem querer interromper a leitura, ele fazia do jardim seu novo refúgio, desde que acedera aos apelos insistentes da avó para sair do quarto e gozar o dia. Para esse leitor, a atividade da leitura exigia um estado de profundo recolhimento. Seu desejo consistia, simplesmente, em permanecer oculto aos olhares das pessoas que se aproximassem. Também no fundo do pensamento - ele constata - era possível refugiar-se, enquanto lia. Era capaz de isolar, no momento da leitura, os diversos estados simultâneos vividos por sua consciência. Enquanto lia, a

*BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo, Summus, 1984, p.78

a visão dos objetos do mundo exterior não interferia na atividade essencial de ver as imagens produzidas em seu íntimo, em incessante movimento.

No romance de Proust, abre-se como que um intervalo de quatro páginas -ou um curto, mas significativo desvio do fio da narrativa -, para que o narrador das memórias desenvolva suas hipóteses ou desfie suas "crenças" acerca do ato da leitura.

Para o leitor, o ato da leitura encerra, portanto, a crença de que ocorreriam constantes movimentos de dentro para fora, alternando a existência de uma realidade exterior - inclusive a realidade material do livro - com a existência de sentimentos experimentados pela leitura dos acontecimentos do livro, por vezes mais significativos que os acontecimentos da vida real.

As emoções proporcionadas pelos acontecimentos são produzidas através das imagens que cada leitor é capaz de fabricar. É possível, no livro, experimentarmos as ações e emoções dos personagens, mais facilmente do que a vida de seres reais. Nos livros, tudo se realiza no leitor, é ele, enfim, que dá vida aos acontecimentos.

A leitura, por ser movida pelos "estados interiores" ², resulta numa experiência de grande intensidade. Para formular melhor esta crença, o narrador procura aproximar o mundo da ficção e o mundo da existência real, concluindo que, somente através do livro, é possível viver plenamente a emoção. Assim ele descreve os acontecimentos interiores provocados pela leitura do livro:

...eis então que ele desencadeia em nós, durante uma hora, todas as venturas e todas as desgraças possíveis, algumas das quais levaríamos anos para conhecer na vida e outras, as mais intensas dentre elas, jamais nos seriam reveladas, pois a lentidão com que se processam nos impede de as perceber (assim muda nosso coração, na vida, e esta é a mais amarga das dores, mas é uma dor que só conhecemos pela leitura, em imaginação...) ³.

O narrador das reminiscências segue reafirmando sua hipótese de que as imagens das paisagens dos romances permaneciam mais intensas do que a paisagem real, aquela que lhe surgia "quando erguia os olhos do livro" ⁴:

Foi assim que senti durante dois verões, no calor do jardim de Combray, por causa de um livro que estava lendo, a nostalgia de um país montanhoso e fluvial, onde eu veria muitas serrarias e onde, no fundo da água transparente, apodreciam pedaços de madeira sob tufos de agrião; e não longe dali, subiam ao longo de muros baixos umas flores violáceas e avermelhadas ⁵.

Dedica-se agora, o narrador (nosso leitor, no jardim...) a enumerar os prazeres especiais que ligam o leitor aos livros e à leitura: "...estar bem acomodado em meu canto, sentir o cheiro bom do ar, não ser perturbado por nenhuma visita" ⁶.

O tempo passa e o leitor já não percebe. Envolvido que está com a leitura, confunde a passagem das horas com a de breves instantes e surpreende-se com as badaladas dos sinos da *Torre de Santo Hilário*: "... o interesse da leitura, mágico como um profundo sono, enganava meus ouvidos alucinados e apagava o sino de ouro na superfície azul do silêncio" ⁷.

Ainda permanece lá, o leitor, debaixo do castanheiro, naquela bela tarde de domingo. Logo, a filha do jardineiro o interromperá, aos gritos, arrancando-o de sua leitura tranqüila para devolvê-lo à sua vida pessoal, por ele mesmo considerada medíocre diante da vida repleta de aventuras e de delícias presentes nos livros.

Logo será arrastado até a *Rua Santa Hildegarda* para, junto com *Françoise*, assistir ao espetáculo das manobras das tropas das "miseráveis guerras" ⁸ para, em seguida, entregar-se mais uma vez, tranqüilamente, à leitura, até que chegue a hora do jantar.

Fascinado pelo livro, o leitor saboreia suas delícias: chega a fatigar-se com as ações dos heróis, é capaz de viajar, através da imaginação, por paisagens distantes e

desconhecidas. Contagiado pelo seu poder mágico, deixa-se experimentar diferentes sensações e emoções, só possíveis nesse outro mundo, o da leitura.

Com o livro é capaz de sentir alegrias tão intensas, a ponto de chorar de emoção diante de uma bela passagem ou de expressões raras, encantado com o fluxo melódico de certas narrativas. Nem sempre é compreendido, afinal, nem todos têm a leitura como uma "coisa séria". O leitor ignora as opiniões contrárias, vibra ao encontrar um outro leitor, para com ele discutir o estilo de alguns autores ou a beleza de certos trechos, procurar novos títulos, para deixar-se, enfim, arrebatado "como se dá com um trecho de música" ⁹, com as "maravilhosas imagens" ¹⁰, ampliando seu espírito.

Continuará o leitor a formular suas crenças, investindo na leitura como um ato íntimo e fascinante. Continuará a buscar os seus refúgios em cantos, os mais quietos e solitários, acomodando-se, com seu livro, tranqüilamente, num jardim, à sombra de um certo castanheiro, numa bela tarde de domingo, retida para sempre na memória. O livro, para ele, será, sempre, entre os amigos, o mais sincero.

4.1 - Casos de amor

Os primeiros contatos da criança com o livro são, freqüentemente, recordados com um misto de prazer e de encantamento. Walter Benjamin sugere esse fascínio da criança pelo livro. Livro: lugar da intimidade e do conforto, lugar mágico, silencioso, misterioso, encantado. Se todas as leituras das coisas existentes no mundo levam ao desejo de desvendar os mistérios exteriores, a leitura do livro "cativa o coração", diz-nos, e leva o ser ao encontro de seu íntimo. Os textos sonhados nos livros da infância são "prenhes de cores", "cores borbulhantes e fugidias..." ¹¹.

Benjamin, ao descrever suas impressões a respeito do fascínio pelos livros, compara a leitura obrigatória dos compêndios escolares maçantes e insossos com a leitura dos livros escolhidos, aqueles distribuídos no intervalo da aula, num sistema de

rodízio entre os pretendentes à sua leitura. Enquanto os livros da aula, com suas histórias isoladas, provocavam um sentimento de clausura e de monotonia, os livros do intervalo eram associados à idéia da liberdade e de um enorme bem-estar: "Quão suave e mediterrâneo era o ar tépido que soprava daqueles livros..." ¹².

Maria Helena Martins analisa o livro enquanto objeto, enfatizando a influência dos sentidos na sua percepção inaugural, feita pela criança. Ela o lê através da forma, da cor, da textura e até do cheiro. Para a criança, o livro é o brinquedo especial, também ele fonte de prazer ¹³. A criança, seja ela alfabetizada ou não, começa a interagir com o livro a partir do seu manuseio:

O livro, esse objeto inerte, contendo estranhos sinais, quem sabe imagens coloridas, atrai pelo formato e pela facilidade de manuseio; pela possibilidade de abri-lo, decifrar seu mistério e ele revelar - através da combinação rítmica, sonora e visual dos sinais - uma história de encantamento, de imprevistos, de alegrias e apreensões. E esse jogo com o universo escondido num livro vai estimular na criança a descoberta e aprimoramento da linguagem, desenvolvendo sua capacidade de comunicação com o mundo ¹⁴.

Num esforço de memória, todos acabam por lembrar-se, com ternura, de seu primeiro livro. Por um momento quase se pode tocá-lo, reproduzindo a experiência original da posse e do encantamento.

Clarice Lispector refere-se ao primeiro livro de sua vida como uma "preciosidade" ¹⁵. Ao recordar-se do livro especial e de seus contos, O Patinho Feio e Aladim, afirma experimentar a sensação "quase física" do momento em que o teve nas mãos. Em seguida, descreve a sua relação de fascínio com o livro, confirmando uma atitude comum entre as crianças:

Eu lia e relia as duas histórias, criança não tem disso de só ler uma vez; criança quase aprende de cor e, mesmo quase sabendo de cor, relê com muito da excitação da primeira vez ¹⁶.

A leitura de um livro para uma criança é uma atividade tão significativa que, segundo Proust, tudo o que participa dessa experiência fica gravado, paralelamente, ao acontecimento da leitura do livro: "...o que as leituras da infância deixam em nós é a imagem dos lugares e dos dias em que as fizemos." ¹⁷. A leitura é, para a criança, fundamentalmente, um acontecimento emocional.

Em Sobre a Leitura, Proust descreve os lugares onde lia, quando menino, deixando entrever a sua opção pelos recantos silenciosos, escondidos dos demais meninos ou dos adultos, longe de tudo que lhe pudesse dispersar ou incomodar. O ato de ler reclamava uma atitude de isolamento, pois exigia tal intimidade que só poderia acontecer em total solidão:

Eu deixava os outros terminarem de lanchar na parte baixa do parque, à margem dos cisnes, e subia correndo até uma alameda onde eu me sentava, impossível de ser encontrado, recostado nos nogueirais podados, olhando os aspargos, a cercadura dos pés de morango(...) Nessa alameda, o silêncio era profundo, o risco de ser descoberto, quase nulo, a segurança mais doce, pelos gritos distantes, que, lá de baixo me chamavam em vão(...) depois, nenhum ruído: apenas, de quando em quando, o som de ouro dos sinos que, ao longe, para além das planícies, pareciam soar atrás do céu azul, poderia advertir-me sobre o tempo que passava ¹⁸.

Bachelard discorre sobre a necessidade de uma alteração de ponto de vista no que concerne à memória da história de cada indivíduo. Ele percebe que as lembranças estão naturalmente vinculadas ao espaço e não ao tempo. O esforço de pensar e reviver as durações do passado se concretizam, afinal, nas imagens do espaço onde os fatos ocorreram, resultando na produção de uma seqüência de imagens. "O inconsciente permanece nos locais" ¹⁹, afirma-nos Bachelard, levando-nos a crer, como Proust, que as recordações mais íntimas do sujeito coincidem com a localização dos seus espaços da intimidade.

Ao recordar a infância, a fim de compreender - antes mesmo da leitura da palavra escrita - os primeiros passos do ato de ler o mundo que o cercava, o educador Paulo Freire centra o seu esforço de memória na imagem da velha casa onde nasceu, em Recife. Seu espaço íntimo, o quintal ao redor da casa, assim definido como "o meu primeiro mundo" ²⁰, revelava-se como o espaço das brincadeiras, dos primeiros riscos e das grandes aventuras de menino. No quintal amplo, encontravam-se as árvores com seus "galhos dóceis" e sua sombra generosa, "...algumas delas como se fossem gente, tal a intimidade entre nós." ²¹. Neste espaço, o menino Paulo Freire foi iniciado no ato de ler o mundo particular que o rodeava:

Os "textos", as "palavras", as "letras" daquele contexto se encarnavam no canto dos pássaros - o do sanhaçu, o do olha-pro-caminho-quem-vem, o do bem-te-vi, o do sabiá; na dança das copas das árvores sopradas por fortes ventanias que anunciavam tempestades, trovões, relâmpagos; as águas da chuva brincando de geografia: inventando lagos, ilhas, rios, riachos. Os "textos", as "palavras", as "letras" daquele contexto se encarnavam também no assobio do vento, nas nuvens do céu, nas suas cores, nos seus movimentos; na cor das folhagens, na forma das folhas, no cheiro das flores - das rosas, dos jasmims - , no corpo das árvores, na casca dos frutos ²².

Ao ser convidada a falar sobre sua relação com os livros e a leitura, a escritora Lygia Bojunga Nunes conclui que os livros amados são "depositários" da emoção que se viveu no momento de sua leitura. A recordação desses momentos vem acompanhada da visualização de imagens dos lugares e das sensações experimentadas pelo sujeito da recordação:

A cada novo poema, lido ou ouvido no passado, e aonde o meu olho batia agora, voltava todo o mundo, todo o espaço onde eu me movia naquela época.
Mil lugares.
Mil cheiros.

Mil sensações esquecidas (...) esse é ainda um outro aspecto maravilhoso do livro: ele guarda, ele segura o que a gente é quando transa com ele...²³

Em Livro, Lygia Bojunga narra seus *casos de amor*²⁴ com alguns livros e o desabrochar de sua imaginação para a vida, a partir da leitura de Lobato. Ela se recorda dos momentos de intenso prazer que experimentava, como leitora das histórias do Sítio do Picapau Amarelo, quando se encontrava num estado de *imaginação imaginando*²⁵:

Mas o que a minha imaginação queria mesmo era voltar pr'aquele mundo encantado que o Lobato tinha criado e ficar imaginando o tamanho e a cor da pedrinha que a Emília tinha engolido (...) e ficar imaginando que jeito eu ia dar pra me encontrar com a Dona Aranha Costureira...²⁶

A relação da escritora com os livros é caracterizada como uma paixão, com todas as suas vicissitudes: é vício, inquietação, aflição, vontade de ficar sozinha com o livro, intenso envolvimento emocional. O que o tempo guarda da sua relação íntima com o livro ressurgiu, agora, através das sensações esquecidas, já vividas com ele, o livro, o amado, no passado.

Essa mesma carga de afetividade transparece na evocação das lembranças da infância de Ana Maria Machado, uma infância cercada de histórias e de livros:

A lembrança mais antiga: balões de São João crepitando na noite estrelada (...) O segundo maior encantamento se dava todos os anos, no verão, em Manguinhos, prainha secreta a 28 quilômetros de Vitória, descoberta nos idos de 26 por seu avô (...) Todos os anos, no verão, a mesma cena em Vitória. O avô atropetando a carroceria do caminhão com víveres, malas, livros e netos. (...) O sítio era praticamente o do Picapau Amarelo, só que com o mar na porteira. Era praia de manhã, mato de tarde e, à noite, histórias em volta da fogueira²⁷.

Sua recordação constituía-se de fragmentos, de imagens selecionadas pela evocação da ternura e da emoção de reviver momentos queridos e saudosos. O que

ficou gravado ressurgiu como lembranças de cenas, com a predominância, portanto, dos aspectos visuais.

Conviver com os aventureiros Robin Hood, Robinson Crusoe, Gulliver e o Barão de Munchausen transformava-se na grande aventura da menina no mundo da fantasia. No espaço encantado do sítio, vozes familiares contavam e recontavam as histórias clássicas, enriquecendo o imaginário infantil.

Retornamos à imagem da cena inicial de sua recordação. Em volta da fogueira, as crianças, encantadas, ouviam...

As contadeiras se turnavam. A mãe era especialista em fadas, mas incursionava também em histórias clássicas, *O gato de Botas*, *A Bela e a Fera*. Tinha uma tia que recontava tudo, só que com lua, à beira-mar, depois da caça ao goroçá, aquele caranguejinho elétrico. O pai contribuía com os grandes aventureiros mitológicos, Robin Hood, Robinson Crusoe, Gulliver, Barão de Munchausen²⁸.

A escritora resgata, em suas memórias, os instantes mágicos de um aconchego físico e espiritual. Os adultos, com sensibilidade, procuravam cativar os corações infantis com as histórias mais bonitas, mais excitantes ou enigmáticas. O livro e a leitura associavam-se como dois objetos distintos e complementares de prazer. Nessa época, as ilustrações de Caribé no "enorme *libro* de Robinson Crusoe" ²⁹ impressionam, definitivamente, a menina de sete anos.

Convivendo, desde cedo, com as histórias de Monteiro Lobato, contadas pela mãe, ou com os contos maravilhosos, contados pelo pai, e as histórias clássicas transformadas ou completamente criadas pelo avô, "o senhor das mil e uma noites", Ruth Rocha relembra sua infância feliz e o contato com os primeiros livros e as primeiras leituras. Para a escritora, o livro sobre cantadores nordestinos, repleto de ilustrações, era a lembrança mais impressionante das suas primeiras leituras na biblioteca do pai:

Ruth se perdia na beleza e perfeição dos versos, olhava o retrato dos autores e não entendia como de gente tão pobrinha e sumida, de cara tão judiada e zoclinhos tão escuros, pudessem brotar tanta rima, tanta música, tantas maravilhas³⁰.

Walter Benjamin em "Visão do Livro Infantil", trata de um momento particular da leitura: o instante em que a criança abandona o seu lugar de mero contemplador e penetra no "mundo permeável"³¹ do livro ilustrado, participando da fantasia e sendo recebida como "companheira":

Frente ao seu livro ilustrado a criança coloca em prática a arte dos taoístas consumados: vence a parede ilusória da superfície, e esgueirando-se entre tapetes e bastidores coloridos, penetra em um palco onde o conto de fadas vive³².

As cores desses livros infantis produzem os efeitos mais extraordinários, encantam e despertam a fantasia do leitor, sugerindo o mesmo fascínio exercido pelos jogos infantis, tal a sua capacidade de produzir ilusão. A narrativa de efeitos extraordinários é, em suma, aquela que trata de um mundo vivo, que faz tudo viver, que quer mais do leitor que uma visão panorâmica ou contemplativa.

No passado, alguns exemplares primavam especialmente pelo cuidado estético oferecendo volumes encadernados para serem lidos e guardados por mais tempo, demonstrando uma preocupação com a permanência, com a duração dessas espécies particulares de brinquedos infantis. Continham belas ilustrações, geralmente elaboradas minuciosamente, com o intuito de estimular a fantasia do leitor durante a narrativa, conduzindo o olhar do leitor para o livro. O livro enfeitiçava, encantava, criava mundos paralelos e, juntamente com os brinquedos, enriquecia a imaginação infantil com as imagens das façanhas dos heróis, com as figuras insólitas ou medonhas, com ambientes longínquos, inóspitos ou paradisíacos, com o estranho, o desejado ou

mesmo sequer sonhado; enfim, com um mundo diferente do cotidiano, o mundo da ilusão.

Desde seu aparecimento, fez parte da magia do livro tornar tudo vivo, atraindo o leitor para as suas páginas. Alguns autores optaram por tematizar, em suas histórias, a interação do leitor com os personagens da aventura narrada no livro, dando vida aos seres inanimados e fundindo elementos da realidade aos da ficção.

A experiência ainda hoje se repete, em graus diversos de variação. As narrativas infantis continuam abrindo espaço para que objetos criem vida e acionem a possibilidade de fantasia do leitores: bordados que se tornam encantados e transformam a vida dos habitantes de aldeias; bonecos que viram gente, sapos que viram príncipes (e vice-versa); bruxas que viram fadas; fadas que viram estrelas... E outras narrativas, ainda, que fazem os personagens das histórias clássicas se moverem por novos espaços e tempos, ou incluem um ensaio de diálogo com o leitor, lançando-lhe perguntas e sugerindo, de forma ainda discreta, o desejo de sua participação.

A literatura infantil contemporânea fornece vários exemplos de experiências singulares, no que tange à revisão do papel do leitor e ao uso de material específico na produção do livro, apresentando, desde os livros de plástico para serem lidos durante o banho, aos livros de tecido, que prevêem entradas constantes para o leitor intervir, manipulando partes da ilustração, a fim de compor a aventura. Há também livros perfumados, livros com música, ou livros nos quais o leitor empresta o seu nome ao personagem principal. Desde cedo, o leitor está sendo levado a encarar o livro como mais um brinquedo, ou seja, como mais um objeto de prazer.

Os livros interativos, sem texto ou com pequenos textos, sob a forma de roteiros, têm na ilustração interativa seus elementos de impacto. A criança pode e deve escolher e manusear à vontade o livro, alcançando-o facilmente nas prateleiras das livrarias ou bibliotecas. Abrindo-o pode auxiliar o personagem, participando com ele da ação, manuseando peças ou deslocando partes sobrepostas à ilustração, ali colocadas

exclusivamente para este fim. São livros de grande apelo visual, extremamente coloridos e belos.

Outros livros, dirigidos particularmente aos leitores jovens, apelam para a utilização de diferentes recursos, sobrepondo transparências, colagens, dobraduras, acrescentando objetos como cartas, envelopes, dados, bonecos, fichas, jogos, páginas que se ampliam em desdobramentos surpreendentes, com requintes de impressão, tornando o livro um objeto fascinante, uma verdadeira caixa-surpresa, repositório de novidades para se mexer, folhear e guardar e usar.

O próprio espaço do texto do livro vem sendo revolucionado há tempos, com a inserção de diferentes textos numa mesma página, fazendo o leitor olhar de diferentes ângulos, virar, revirar o livro, girando-o sob diversas posições, dinamizando a leitura e o uso do livro - num mesmo livro você pode obter, na parte superior esquerda da página, informações sobre dados biográficos do personagem central e, na parte inferior, dados biográficos romanceados, e ainda linhas de tempo, trechos de documentos reais, ou fotografias reais misturadas a desenhos, por exemplo.

Como na obra de Lewis Carroll, onde Alice, uma personagem de ficção resolve passar para o outro lado do espelho e viver com outros personagens no País das Maravilhas, que é o espaço de ficção gerado pela ficção, algumas experiências narrativas contemporâneas atualizam essa mesma prática especular, promovendo a inserção do leitor nesse mundo e fazendo dessa iniciativa sua verdadeira razão de ser.

O livro interativo quer aproximar o leitor mais e mais do livro, eliminando todas as paredes, abrindo todas as portas, permitindo que se realize a sua fantasia de se tornar um de seus personagens ou, como nos *livros-jogos*, o próprio herói em ação. Entretanto, ao final dessas narrativas, nem sempre se efetua um movimento de retorno ao mundo real, através de uma saída explícita do espelho ou do mundo da ficção. Nesses livros, só se garantem novas entradas, a cada aventura.

O que importa para os editores é fazer desse "velho brinquedo", o livro, um brinquedo novo, que acompanhe os novos tempos. Alguns conseguem inovar

criativamente, produzindo belas obras. Outros insistem em se fixar na renovação pela renovação, produzindo livros belos, porém destituídos de qualidade no plano narrativo.

O que importa para o leitor é, mergulhado no livro, deixar-se fascinar pelas histórias, criando suas imagens a partir da leitura, participando, enfim, do jogo da ilusão, vivendo, por instantes, a fantasia, como se fosse verdade, como se fosse possível, como se fosse pura magia: o leitor e seu livro, distante de tudo e de todos, enfeitiçado pelas imagens que se multiplicam a cada página virada.

4.2 - Da página à tela

Em O Espaço Crítico, Paul Virílio descreve os novos contornos da forma das cidades contemporâneas, destacando as suas transformações provocadas pelo avanço da tecnologia e a reorganização industrial. Nas cidades, as vias de acesso, como a porta ou o portal, são substituídas por um sistema de audiência eletrônica ³³. Virílio ocupa-se, portanto, de traçar a nova topologia eletrônica dos cenários contemporâneos ou pós-modernos.

Ao deter-se na história dos elementos arquitetônicos das residências, Virílio observa que, nas primeiras casas, não havia abertura para a iluminação, havendo, somente, nelas, a entrada e, algumas vezes, a chaminé. A janela exerce, portanto, a função de porta, ou via de acesso. A *porta-janela* é considerada por Virílio como a primeira janela, enquanto a segunda, apareceria, tempos depois, nos locais de culto religioso, nos palácios e nas residências burguesas, antes mesmo de se popularizar no campo, nas casas rurais ³⁴.

A terceira janela é, para Virílio, a tela da televisão, que se diferencia das demais pela praticidade - "é removível e portátil" ³⁵ - e, particularmente, por inverter o ponto de vista na sua colocação, constitui-se numa "... abertura introvertida que não se

abre mais para o espaço vizinho, mas para além, para além do horizonte perceptivo." ³⁶. Enquanto a porta-janela abre-se "para o acesso imediato e indiferenciado das pessoas e dos objetos, da luz do dia e da visão direta" ³⁷, a tela da televisão, ou a *janela especializada*, como quer Virílio, resulta numa abertura mediatizada e seletiva: "...trata-se de um seletor de imagens eletrônicas, uma mídia audiovisual, para uma iluminação indireta, a do tubo catódico" ³⁸.

Com o decurso do tempo, a fachada das cidades não parou de sofrer transformações, desde as primeiras muralhas à interface da tela dos computadores e da televisão. Com a interface, a nova representação elimina a confrontação, o "face a face", e inaugura o tempo da fusão, da instantaneidade. Trata-se, agora, de ver, extensões ilimitadas, através da "falsa perspectiva da emissão luminosa dos aparelhos eletrônicos" ³⁹. Com a interface, abolem-se as diferenças e as separações das pessoas por obstáculos físicos ou por "distâncias de tempo" ⁴⁰.

A arquitetura urbana contemporânea aprende a relacionar-se com um novo conceito de "espaço-tempo tecnológico": "... com a interfachada dos monitores e das telas de controle, o algures começa aqui e vice-versa" ⁴¹. O efeito do real obtido nas telas ultrapassa, enfim, a realidade imediata, instaurando, a partir daí, uma nova categoria de tempo: o *presente permanente*:

Com os meios de comunicação instantânea (satélite, TV, cabos de fibra ótica, telemática...) a chegada suplanta a partida: tudo "chega" sem que seja preciso partir ⁴².

Para Virílio, a substituição das portas e das janelas pelas telas da televisão provocou o surgimento de um "falso dia eletrônico" ⁴³ desvinculado do dia ou do tempo real. A substituição do tempo cronológico e histórico pelo tempo instantâneo fabricado pelas tecnologias avançadas favoreceu, segundo o analista, o desaparecimento mesmo das formas urbanas convencionais.

As conseqüências dessa revolução tecnológica afligem o teórico, pois levam a um "urbanismo sem urbanidade", ou a formas de distanciamento físico entre os habitantes da cidade, manifestados pelas freqüentes comunicações à distância e telenegociações, gerando uma relação interpessoal de *tato sem contato*:

O tato e o contato cedem lugar ao impacto televisual: não somente a 'teleconferência', que permite comunicações à distância, com o progresso inerente à ausência de deslocamento, mas também a 'telenegociação' que permite, ao contrário, tomar distância, discutir sem se encontrar com seus parceiros sociais, onde existiria no entanto uma proximidade física imediata, em uma situação de certa forma semelhante à dos maníacos do telefone, para os quais a situação favorece o desvio da linguagem, o anonimato de uma agressividade telecomandada... ⁴⁴

Ao discutir a questão da crise de referências éticas e estéticas da modernidade, Virílio inclui a arquitetura como mais um dos elementos atingidos pelo fenômeno da desrealização, "tal qual as disciplinas de expressão, as formas de representação e de informação" ⁴⁵, situando a decadência das metrópoles como indício da crise. Da mesma forma, tal fenômeno de desrealização atinge os espaços íntimos dos domicílios, cercados de aparelhos eletrônicos, o que vem a caracterizar a substituição da presença real das pessoas e dos objetos, por sua representação.

Existe, para o ensaísta, uma crise da noção da dimensão, da inteireza, da homogeneidade. O espaço homogêneo cedeu o seu lugar ao espaço acidental, atomizado, fragmentado, heterogêneo, no qual as figuras aparecem desintegradas.

Outro fator que denuncia a crise de referencialidades da modernidade, segundo Virílio, diz respeito à oposição entre os conceitos de estabilidade e instabilidade. Tudo é instantâneo. A única duração de novas imagens é, agora, a de "persistência retiniana" ⁴⁶. Ele nos fala de um olho "ubiquitário" capaz de ver tudo ao mesmo tempo. A "ubiquidade ótico-eletrônica marca o fim da perspectiva ótica clássica e o surgimento de uma pseudo-perspectiva "ótico-eletrônica", perspectiva acelerada

(fantástica), centrada menos sobre um "ponto de fuga" do que sobre a fuga simultânea de todos os pontos, de todos os instantes...⁴⁷

Assiste-se, em toda parte, com relativa frequência, ao debate acerca da questão da crise da leitura na sociedade contemporânea. Aliado a esse tópico, discute-se, não com menos paixão, o fim da supremacia do livro na sociedade futura. Estariam também em jogo, nesta discussão, as possíveis relações entre o livro, como tecnologia original e única da humanidade ⁴⁸, segundo Boorstin, e as novas tecnologias avançadas presentes no mundo contemporâneo.

André de Souza Parente não acredita que os suportes eletrônicos de textos, tais como o audiovisual, o computador, o ciberespaço venham a substituir o livro que, para ele, constitui o principal suporte da escrita na história recente da humanidade. O teórico reconhece que as novas tecnologias de comunicação vêm transformando, profundamente, a produção, a circulação e o uso do texto, e mesmo sabendo ser difícil especular sobre o desaparecimento do livro no futuro, arrisca-se a afirmar que o livro, tal como se conhece atualmente, ainda perdurará por muito tempo". André Parente propõe-se a descrever uma possibilidade de permanência do livro impresso no futuro: "O texto impresso tenderá a se especializar de tal forma que ele certamente encontrará modalidades de escrita e leitura propícias a seu uso" ⁴⁹. Os textos eletrônicos, por sua vez, suscitarão, segundo o ensaísta, "novas modalidades de produção e difusão do texto"⁵⁰.

Os fatores da velocidade e da ubiquidade são citados pelo crítico quando quer marcar a diferença entre os textos eletrônicos e impressos: "o texto eletrônico pode ser lido, simultaneamente, por diversos leitores que se encontram em qualquer lugar do planeta" ⁵¹. Além do aspecto vantajoso da ubiquidade, é possível ler e obter informações, numa velocidade surpreendente.

André Parente faz uma referência à possibilidade delineada pela transformação tecnológica dos meios de comunicação, introduzida pela informática, de se realizar o sonho, acalentado desde a Antigüidade Clássica, com a mítica Biblioteca de Alexandria,

de uma biblioteca universal, "...sem paredes, uma biblioteca de dimensões cósmicas que contenha todos os tesouros literários e científicos da humanidade" ⁵².

Um dos aspectos mais curiosos das reflexões de André Parente sobre o livro na era da informática consiste na redistribuição das fronteiras atuais que separam o autor, o editor e o leitor, categorias que para ele, talvez não existam no próximo milênio ⁵³.

Philippe Quéau trabalha com as *imagens de síntese*, aquelas "obtidas através da síntese de matrizes numéricas, através de algoritmos e cálculos algébricos" e que são utilizadas em videogames, simuladores de voo ou sob a forma de efeitos visuais, nos audiovisuais. Para o ensaísta, a imagem de síntese modifica o relacionamento com o real. É um lugar virtual que estabelece relações inéditas com o real, constituindo-se numa "nova escrita" ⁵⁴. O ensaísta destaca o fascínio dos jovens pelas imagens de síntese e pelos mundos virtuais:

Este fascínio provém do fato de que não somente podemos criar pequenos "mundos" do nada, mas sobretudo pelo fato de que, num certo sentido podemos habitar realmente estes mundos ⁵⁵.

As imagens virtuais circulam em redes interativas, através da televirtualidade ou de formas de telepresença, admitindo-se já, há anos, nos Estados Unidos e no Japão, experiências de comunidades virtuais, ou seja, formas possíveis de compartilhar experiências. A interatividade já ocorre no nível da imersão funcional em representações tridimensionais. O corpo interliga-se com o mundo virtual no qual evolui, havendo uma "hibridação entre corpo e imagem", explicada pelo crítico como hibridação "entre sensação física e real e representação virtual" ⁵⁶.

Philippe Quéau enumera alguns perigos na utilização dessas imagens reunindo-as numa consideração geral: "...o grande perigo seria acabar considerando o real como uma extensão dos mundos virtuais" ⁵⁷. Para ele, torna-se fácil esquecer o mundo real e refugiar-se no conforto flexível e eficaz em que esses meios de idealização nos mergulham" ⁵⁸.

Os recentes lançamentos de *games* em *CD-Rom* já incluem as versões mais complexas e sofisticadas de *livros-jogos* intitulados *RPGs* (*roleplaying games*), apresentando resultados admiráveis, segundo os analistas. Nos *games*, o universo da fantasia é muito bem explorado, reproduzindo os jogos clássicos da fantasia, de forma surpreendente até mesmo para os jogadores habituais de *video-games*.

O jogador tem, nestes *games*, desde o início, a possibilidade de optar pelo tipo de jogo que deseja seguir - cada jogo comporta diversas missões - e continuar optando pelos diferentes lugares onde ocorrerá a ação, os tipos de herói que deseja criar, de acordo com as categorias oferecidas, os feitiços que irá aprender e utilizar, durante a aventura, as tropas auxiliares no combate aos inimigos etc - contando, inclusive, com a ajuda do computador, na formulação das melhores estratégias, nos momentos mais perigosos das perseguições e batalhas contra os inimigos. O jogador dispõe de várias opções de situações de aventura, em diferentes ambientes e com diversos personagens, distribuídos por cenários belíssimos e imagens irretocáveis. Além de todos esses requintes expostos na tela, o jogador pode ainda optar por jogar em rede, via *modem* ou pela *Internet* ⁵⁹.

Os internautas espalhados pelo mundo podem fazer interagir, nesses *computer games* seus personagens. Cada jogador define, minuciosamente, os traços de seu personagem - cor e corte de cabelo, tipo de roupa etc- e ainda os equipamentos que ele irá levar para a aventura. Também podem construir cidades e participar do dia-a-dia de inúmeras delas. As situações verificadas nos *games* levam ao exercício de complexas interações sociais entre os personagens desses ambientes. As interações também se dão, em outros níveis, já que o jogador interage com outros jogadores que, por sua vez, interagem com o suporte eletrônico, com os *games*, em si, ou com as situações experimentadas nos jogos.

Nos *livros-jogos* impressos, essas relações interativas também são garantidas, inclusive no que se refere à questão da leitura compartilhada, visto que os *RPGs* já o fazem e os *livros-jogos solo* já apresentam alguns volumes onde é possível a

participação de mais leitores inserindo-se na leitura individualizada do primeiro jogador. A alteração do suporte - agora, o computador, com o uso da Internet - possibilitou que se compartilhasse a experiência do jogo, de forma inusitada, mas o sistema de opções fornecidas pelo narrador se manteve, ou seja, as intervenções do leitor continuam sendo orientadas ou dirigidas pelo narrador, prevalecendo o caráter interativo dessas obras: o jogador continua dividindo com o autor a construção da trama do livro/*game*. Em ambos os casos, livro e tela, guardando as devidas proporções e atentando para as suas grandes ou sutis diferenças (como por exemplo, o indiscutível poder de atração exercido pelas imagens, na tela do computador, assim como a predominância, nos *games*, da atividade do jogo sobre a da leitura de texto escrito), o que se busca, tanto no *livro-jogo* como nos *computer games*, é uma nova escrita que torne a leitura um ato cada vez mais sedutor e que faça do leitor a peça essencial no processo.

Para Daniel J. Boorstin, o livro é a máquina mais simples, pois não quebra, não enguiça, é portátil e acessível a muitos usuários. O historiador não teme a supremacia dos computadores sobre os livros e justifica-se:

Livros são imortais, portáteis, deslocáveis no tempo e na história. Podem ir para a cama, para a praia(...) A tecnologia não serve para nada se não permite mudança de funções, transformações. Mas o grande avanço tecnológico da humanidade foi o livro mesmo. (...) Nenhum outro elemento de sabedoria e prazer requer tão pouca energia externa: nós, leitores, fornecemos essa fonte de energia sozinhos. (...) Se a TV pode cruzar fronteiras e mares, só o livro pode cruzar épocas e séculos ⁶⁰.

Ao analisar, em 1993, uma série de livros infantis em *CD ROM*, Cora Rónai mostrou-se fascinada com o resultado gráfico e a criatividade dos livros. Os *CD ROMs*, na época, já estavam integrados ao cotidiano dos Estados Unidos e da Europa e ela não tinha a menor dúvida de que todas as crianças desta geração teriam acesso a essa

novidade, assim como acreditava que os livros convencionais transformar-se-iam em peças de museu, abrindo espaço, portanto, para os livros eletrônicos. O lado *game* desses livros representa, em sua opinião, o motivo da atração dos jovens leitores:

...cada página que se "abre" traz desenhos animados, frases e palavras que são ditas em voz alta pelo micro, mais efeitos de som e trilha sonora. Clicando o mouse numa árvore, por exemplo, o leitor é brindado com um passarinho que canta e sai voando ⁶¹.

Indagado sob a possibilidade de substituição do livro, no próximo século, por outras alternativas tecnológicas, o escritor Marcio Souza emite razões suficientes para confirmar a sua sobrevivência:

...um livro é um suporte que beira a perfeição. Ele é pequeno, leve, feito de papel, não estraga se você deixar ao sol ou cair no chão, necessita de pouca manutenção... ⁶²

Ao concluir sua argumentação, Marcio Souza anuncia, ironicamente, a razão mais evidente da permanência do livro convencional: "...não precisa ligar na tomada ou usar pilhas para funcionar" ⁶³. Mesmo reconhecendo as "peculiaridades insubstituíveis" ⁶⁴ dos livros, ele adianta-se a anunciar como uma grande conquista desse milênio a criação dos livros eletrônicos interativos, capazes de oferecerem ao leitor facilidades até então insuspeitadas.

O escritor arrisca-se ainda a prever um futuro para o livro impresso tal qual o conhecemos, idealizando o livro na forma de um objeto único e não mais um exemplar de uma produção em série. Com o auxílio de terminais de computadores, o leitor encomendaria e receberia o seu livro em casa, de acordo com as características previamente estabelecidas para o mesmo, garantindo, portanto, exclusividade. Ele exemplifica um possível pedido desse leitor do futuro: "... quero um exemplar de Grande Sertão, Veredas: fac-símile da primeira edição, com ilustrações de Poty, papel

buffon e capa encadernada em couro com douração, mais fortuna crítica até o ano 2400" ⁶⁵.

O livro "exclusivo" e o livro "interativo", exemplificados por Marcio Souza, não anulam, em nenhuma hipótese, a necessidade de leitura no mundo, atualmente ou no futuro próximo ou distante. São formas diferentes de se veicular a palavra impressa, objetivando a rapidez e o controle da enorme quantidade de informação fabricada e consumida pela humanidade. Qualquer leitor poderá dispor de toda a obra de um determinado autor, por exemplo, com um simples toque de um botão. Os *CD ROMs* são um exemplo bem concreto desse fato.

Lygia Bojunga Nunes, ao contrário dos demais, teme que o hábito de leitura possa ficar comprometido com a pressão tecnológica do computador e da multimídia. A escritora se diz pessimista e acredita que, em decorrência desse fato, a imaginação já esteja tornando-se mais rara, em todo o mundo:

Toda esta cultura visual que toma conta de todos deve ter algum impacto. Não adianta ignorar isso. lamento, porque a imaginação sempre nos salva, a não ser nas coisas para as quais não há remédio, como a morte e as doenças ⁶⁶.

Para a escritora, o "repositório" dessa imaginação é o livro. Ela confessa o seu constrangimento com o mundo atual, mais tecnológico, e confessa sua tendência e gosto pelo artesanal. Lygia Bojunga diz-se preocupada em escrever não a partir de uma seleção prévia de leitores ou de finalidades, mas com o objetivo exclusivo de comunicar-se com todos, sem distinção.

Ana Maria Machado, ao contrário, não radicaliza sua posição em relação à televisão e ao vídeo que são, para ela, objetos extras que possibilitam a leitura do mundo. O motivo de sua preocupação gira em torno da substituição da vida pela sua representação:

Eu acho a televisão um veículo muito enriquecedor(...) O problema não está na televisão e sim na má relação afetiva com a criança. Se a criança vê televisão, mas também tem carinho, ouve histórias, lê livros, brinca com amigos, a televisão é apenas uma das coisas que enriquecem seu mundo ⁶⁷.

Assistimos, hoje, ao debate dessas questões procurando vivenciar experiências e, simultaneamente, conjecturar sobre suas repercussões, na esfera da ficção. O que no passado figurava como ficção constitui, hoje, fato científico e a velocidade das invenções, principalmente no setor tecnológico, colaboram para a confirmação da inconsistência das posições irredutíveis a respeito de qualquer assunto, incluindo as referências às diferentes conjecturas de pensadores a respeito da sobrevivência do livro no próximo milênio. Um pensamento comum, de caráter conciliador, não radical, circula entre a maioria dos pensadores contemporâneos, que destacam a inegável presença e importância dos suportes eletrônicos, mas não descartam a importância do livro como mais um dos suportes existentes. Apostar nessa hipótese parece-nos, sem dúvida, a saída mais viável e a opção mais confortável nessa discussão.

Os novos formatos dos livros não invalidam, certamente, os antigos. O progresso não elimina, e sim multiplica as formas já existentes. Em nenhuma hipótese, os modernos livros anulam a figura do leitor, apenas alteram o relacionamento entre o leitor e o livro, criando alternativas para uma efetiva interlocução com as obras literárias. Mudam algumas regras, mas não o jogo. Mudam os valores, a realidade, a vida, mas o fascínio pelas histórias será eterno. Os leitores continuarão buscando nos livros um sentido para a sua existência real e encontrando nas histórias contadas, desde sempre, "uma forma no tumulto da experiência humana" ⁶⁸.

4.3 - Por que ficção?

Por que precisamos de ficção? Esta questão vem mobilizando vários teóricos da literatura, escritores e pensadores, de um modo geral. Uma resposta plausível a esta indagação deveria, certamente, associar livro e emoção, livro e imaginação. Os *slogans* mais corriqueiros anunciam que, através da leitura, é possível viajar por outros mundos, esquecendo-se, provisoriamente, das limitações ditadas pela existência rotineira. O livro de ficção estimula a fantasia, o sonho, a imaginação de quem o lê. Ler ficção torna, enfim, a existência menos insatisfatória. O estímulo à imaginação funcionaria, segundo, Leyla Perrone Moisés, como uma forma compensatória ou um "prêmio de prazer":

Nas histórias inventadas podemos, eventualmente, encontrar um mundo preferível àquele em que vivemos (...) Na sua gênese, na sua realização, a literatura aponta sempre para o que falta, no mundo e em nós... ⁶⁹

A professora Gabriele Swab, ao admitir que as pessoas precisam de ficção, argumenta que a literatura ajuda a lidar com a mortalidade, de forma lúdica: "É o infinito que distrai o finito" ⁷⁰, conclui, recorrendo à clássica personagem *Xerazade* e aos contos das Mil e Uma Noites, a fim de exemplificar suas considerações. Neste livro, observa, "contar histórias significa não morrer" ⁷¹.

Wolfgang Iser, levado a buscar uma resposta para esta questão, recorre ao escritor Henry James, que, por sua vez, afirmava que se busca a literatura para se viver uma outra vida. Para Iser, ao se buscar a ficção, o que se faz, efetivamente, é viver uma vida no reino da ilusão. Segundo o ensaísta, a literatura permite, enfim, que se viva uma outra vida, fundada em moldes diferentes da vida real: "A ficção é um meio para os seres humanos estenderem-se além de seus limites" ⁷². Através da literatura, temos a chance concreta de "desvencilharmos de nós mesmos" ⁷³, conclui, enfaticamente, para, em seguida, propor alternativas para a questão da função básica da ficção. Ela pode

representar para o homem a resposta para o que é viver. O homem vive, mas não sabe realmente o que isso significa e, portanto, precisa inventar histórias com o intuito de "focalizar o que é viver" ⁷⁴. Sabe-se que o homem também inventa ficção, inclusive, sobre o que não tem experiência, como o nascimento e a morte. Ou ainda inventa ficções sobre as experiências de que tem consciência, mas não sabe exatamente o seu significado. Iser ilustra seus argumentos com as inúmeras histórias de amor presentes na literatura: "Embora tenhamos experiência, não estamos satisfeitos em somente vivenciá-la e precisamos saber o que são" ⁷⁵.

A ficção, para Iser, está fortemente marcada por um sentimento de insatisfação. O homem precisa inventar histórias para conhecer ou conhecer-se e ir além dos seus limites existenciais. De um modo geral, a busca de uma resposta para a questão da necessidade de ficção implica o confronto entre o mundo real e o mundo imaginário e, por conseguinte, a constatação de demandas na existência cotidiana, real e concreta, que exigem uma explicação ou fundamentação, mesmo que ilusória. As pessoas instalam-se, confortavelmente, em suas vidas e buscam, através da ficção, a ilusão de uma plenitude e de uma ausência de conflitos.

Italo Calvino confessa sentir-se muito mais confortável e seguro no mundo da página escrita, onde pode sentir a ilusão de que mantém o controle das coisas, diferentemente do que ocorre na vida real, quando os fatos superam suas expectativas e o deixam inseguro em relação a tudo o que se passa ao seu redor.

Nos livros, a experiência ainda é possível, mas seu domínio termina na margem branca da página. Em contraposição, o que ocorre ao meu redor me surpreende a cada vez, me assusta, me deixa perplexo ⁷⁶.

Calvino reconhece que nem sempre pensou assim. Na juventude chegou a acreditar na ilusão de uma complementaridade dos mundos escrito e não-escrito: as experiências de vida e as literárias se complementariam e se esclareceriam mutuamente.

Com o tempo, verifica que sabe mais sobre o mundo escrito: "...nos livros, a experiência ainda é possível, mas seu domínio termina na margem branca da página"⁷⁷.

Ao opor vida cotidiana ao mundo escrito, Calvino destaca as circunstâncias que lhe fogem à compreensão e a falta de habilidade para compreender e emitir julgamento sobre os fatos, dos mais gerais aos mais triviais, de sua vida rotineira:

Já presenciei muitas mudanças em minha vida, no mundo exterior, na sociedade que me rodeia, muitas mudanças até mesmo em meu interior, e ainda assim nada posso prever: para mim, para as pessoas que conheço, e muito menos para o futuro da humanidade. Não posso prever as relações futuras entre os sexos, entre as gerações; os desenvolvimentos futuros da sociedade, das cidades, dos países; que tipo de paz haverá, ou que tipo de guerra; que importância terá o dinheiro; que objetos do dia-a-dia desaparecerão e os novos que surgirão; que tipo de veículos e motores existirão; qual será o futuro do mar, dos rios, dos animais, das plantas. Sei que compartilho minha ignorância com aqueles que, ao contrário, fingem saber ⁷⁸.

Umberto Eco compartilha com Calvino do mesmo reconhecimento de uma sensação de bem-estar e de segurança provocada pelos verdades estáveis presentes nos mundos ficcionais:

À parte as muitas e importantes razões estéticas, acho que lemos romances porque nos dão a confortável sensação de viver em mundos nos quais a noção de verdade é indiscutível, enquanto o mundo real parece um lugar mais traiçoeiro ⁷⁹.

O ato de inventar uma outra vida, diferente da vida que se tem, recorrendo à capacidade de imaginação, pode ser melhor compreendido a partir do posicionamento daquele que escreve ou daquele que lê. De ambos os pontos de vista, é possível explicar a razão da existência da literatura associando-a ao sentimento de falta ou de superação de um vazio. Lê-se e escreve-se para viver as experiências que não se pode viver na realidade. A literatura potencializaria essa carência, permitindo que a mesma se

desdobrasse em múltiplas existências possíveis. Embora a vida real não permita que se concretize todos os desejos, eles continuam existindo e a função da ficção seria a de possibilitar a sua existência.

Uma das hipóteses possíveis para a compreensão do interesse das crianças pela ficção estaria relacionada à necessidade de entendimento do mundo complexo e desconcertante em que vive. A criança, ao identificar-se com as narrativas, demonstra estar estabelecendo uma "adesão afetiva" ⁸⁰ com a obra literária.

O psicanalista Bruno Bettelheim ressalta o desejo de a criança encontrar um significado para a sua vida e uma forma de lidar com o mundo complexo e desconcertante em que vive. Para Bettelheim, a ficção e, mais especificamente, os contos de fada realizariam essa função, através da transmissão de seus significados manifestos e encobertos: "O conto de fadas (...) confronta a criança honestamente com os predicamentos humanos básicos" ⁸¹.

Bettelheim traduz os sentimentos que acompanham a criança na sua relação com a ficção:

Para que uma estória realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que as perturbam ⁸².

Dentre os objetivos ambiciosos e complexos enumerados pelo psicanalista, destaca-se o aspecto da imaginação que, como se depreende de seus argumentos, serve para enriquecer a vida de uma pessoa, tornando-a mais feliz ou plena, em harmonia consigo e com os outros.

No artigo escrito em outubro de 1934, intitulado "Para crianças", Lucia Miguel Pereira recomenda às crianças uma categoria de livros especial: aqueles que

podem ser vividos pelo leitor. Diferentemente dos livros que podem apenas ser lidos, os livros vividos pelo leitor comunicam a emoção de forma mais direta:

O leitor de 12 ou 15 anos precisa, tal a sua sede de vida, criar amizade às personagens, viver com elas para senti-las. E com que generosidade, com que abandono, com que entusiasmo o faz ⁸³.

Para a crítica, as narrativas que invistam no "deslumbramento, no imprevisto, no infinito do universo infantil", misturando o maravilhoso e o cotidiano, representariam a solução ideal para as crianças "de olhos novos e alma intacta" ⁸⁴ que buscam a alegria de ler.

O jogo e, por extensão, o livro-jogo e os *jeux de rôle* ou jogos de representação correspondem, segundo Gildas Sagot, a "uma projeção da vida, um reflexo da sociedade" ⁸⁵. Nessas narrativas, o leitor é levado a exercer um poder que, normalmente, não exerceria em sua vida cotidiana, passando a viver, através da ficção, de uma forma muito mais intensa do que na vida real ⁸⁶.

Ao observar as considerações de Umberto Eco a respeito do papel exercido pela literatura, constata-se as evidências relativas às ligações naturais entre a ficção e a realidade. A literatura realizaria, segundo o ensaísta, uma tarefa específica de manter renovada a relação dos leitores com o mundo, através da reestruturação contínua da linguagem.

A busca de manutenção da eficiência da linguagem, manifesta pela literatura, de um modo geral, revelar-se-ia como uma tarefa comum à literatura de vanguarda. A vanguarda, segundo Eco, opera, também nesse sentido, uma revolução, pois está sempre buscando uma ruptura com os modelos conhecidos. Ao propor o desconhecido, propõe um novo modo de relação do indivíduo com o mundo no qual está inserido ⁸⁷.

Os *livros-jogos* concretizam a formulação de Eco, na medida em que antecipam e concretizam um modo direto de intervenção do leitor no desdobramento da

história narrada. As fronteiras entre o mundo real e o mundo fictício são desestabilizadas e o leitor se insere na narrativa como contemplador e ator, assumindo um poder que somente no livro é possível ter. Conclui-se que, desta forma, no mundo ficcional, e só nele, é possível experimentar, decerto, uma realidade imprevista e improvável na vida real. Circulam pelo universo ficcional personagens e situações exemplares, tanto em relação ao bem quanto ao mal, dificilmente passíveis de reprodução ou cópia na realidade cotidiana da vida do leitor.

Anatol Rosenfeld nos lembra que tudo é novo e adquire nova consistência e medida quando transportado para a ficção: "O próprio cotidiano, quando se torna tema da ficção, adquire outra relevância e condensa-se na situação-limite do tédio, da angústia e da náusea" ⁸⁸. À capacidade de contemplação à distância do mundo criado pela ficção, acrescenta-se a da vivência ou da "participação emocional" do leitor. Por que ficção? Rosenfeld esclarece que é através da ficção que o leitor mantém a distância suficiente para experimentar intensamente as possibilidades humanas "...que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar" ⁸⁹:

A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se transforma transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se de si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser autoconsciente e livre, capaz de desdobrar-se, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação ⁹⁰.

A ficção representa, em suma, o espaço possível de máxima liberdade e realização plena do homem. É "o imenso reino do possível" ⁹¹, conforme nos faz crer Rosenfeld. Neste reino, é possível, inclusive, articular diferentes jogos interacionais, aproximando mais e mais intensamente o destinatário da obra. Imerso no mundo ficcional, o leitor, esquecido de si, avança em direção a si mesmo, nesse espaço absoluto que torna transparentes os acontecimentos opacos de sua existência, organizando,

coerentemente, e de forma muito mais completa e satisfatória, o conhecimento fragmentário que tem do mundo real.

LAMUN, W. (1993), p.314

ONY, M. N. (1992), p.42

OTOR, C. (1992), p.591

ST, M. (1991), p.24

pg.20-21

HELARD, G. (1988), p.79

RE, P. (1983), p.13

p.12

p.13

L. S. (1990), pp.28-29

p.11: "E, para mim, um caso de amor é um

caso de amor. Não há nada de mais nisso."

caso de amor

p.13

p.13

ILAD, A. M. (1993), pp.25-26

p.26

p.27

p.33

LAMUN, W. (1993), p.14

p.14

OTOR, C. (1992), p.5

p.62

p.62

p.62

p.62

p.62

p.62

p.62

p.62

p.62

p.62

4.4 - Notas

- 1 PROUST, M. (1993), pp.85-91
- 2 Idem
- 3 Idem, p.87
- 4 Ibidem
- 5 Idem, p.88
- 6 Idem, p.89
- 7 Ibidem
- 8 Idem, p.90
- 9 Idem, p.95
- 10 Ibidem
- 11 BENJAMIN, W. (1993), p.114
- 12 Ibidem
- 13 MARTINS, M. H. (1992), p.42
- 14 Idem, p.43
- 15 LISPECTOR, C. (1992), p.491
- 16 Ibidem
- 17 PROUST, M. (1991), p.24
- 18 Idem, pp.20-21
- 19 BACHELARD, G. (1988), p.29
- 20 FREIRE, P. (1982), p.13
- 21 Idem, p.12
- 22 Idem, p.15
- 23 NUNES, L. B. (1990), pp.28-29
- 24 Idem, p.11: "E, para mim, um caso de amor é coisa de envolvimento muito intenso." A escritora apresenta Monteiro Lobato e as Reinações de Narizinho como seu primeiro caso de amor.
- 25 Idem, p.13
- 26 Ibidem
- 27 MACHADO, A. M. (1995), pp.25-26
- 28 Idem, p.26
- 29 Idem, p.27
- 30 Idem, p.37
- 31 BENJAMIN, W. (1984), p.55
- 32 Ibidem
- 33 VIRÍLIO, P. (1993), p.8
- 34 Idem, p.62
- 35 Ibidem
- 36 Ibidem
- 37 Ibidem
- 38 Idem, p.63
- 39 Idem, p.10
- 40 Ibidem
- 41 Ibidem
- 42 Idem, p.11

- 43 Idem, p.10
- 44 Idem, p.14
- 45 Idem, p.16
- 46 Idem, p.19
- 47 Idem, p.67
- 48 BOORSTIN, D. J. In: COURI, N. Jornal do Brasil, jul.1995
- 49 PARENTE, A. S (1995), p.70
- 50 Ibidem
- 51 Idem, p.67
- 52 Ibidem
- 53 Idem, p.70
- 54 QUÉAU, P. In: PARENTE, André (org.) (1993), p.91
- 55 Idem, p.99
- 56 Idem, p.94
- 57 Idem, p.97
- 58 Idem, p.99
- 59 THEOPHILO, J. In: Jornal do Brasil, 25 fev.1997
- 60 BOORSTIN, D. J. In: COURI, N. Jornal do Brasil, jul.1995
- 61 RÓNAI, C. In: _____. O Globo, 8 mar. 1993
- 62 SOUZA, Marcio. In: Revista Piracema (1994), p.20
- 63 Ibidem
- 64 Ibidem
- 65 Ibidem
- 66 NUNES, L.B. In: CORDOVIL, C. Jornal do Brasil, 5 out. 1996
- 67 MACHADO, A. M. In: BASTOS, D. (org.) (1995), p.60
- 68 ECO, U. (1994), p.93
- 69 MOISÉS, L. P. (1990), p.104
- 70 SWAB, G. Citação feita no Colóquio sobre a obra de Wolfgang Iser realizado na UERJ em 1996.
- 71 Ibidem
- 72 ISER, W. In: CORDOVIL, C. Jornal do Brasil, 5 out.1996
- 73 Ibidem
- 74 Ibidem
- 75 Ibidem
- 76 CALVINO, Í. In: Jornal do Brasil, 3 ag.1996
- 77 Ibidem
- 78 Ibidem
- 79 ECO, U. (1994), p.97
- 80 ZILBERMANN, R. In: KHÉDE, S.S. (org.) (1986), p.21
- 81 BETTELHEIM, B. (1980), p.15
- 82 Idem, p.13
- 83 MIGUEL-PEREIRA, L.(1992), p.245
- 84 Idem, p.246
- 85 SAGOT, G. (1986), p. 6: "Le jeu est une projection de la vie, un reflet de la société."
- 86 Idem, p.60
- 87 ECO, U. (1991), p.255
- 88 ROSENFELD, A. (1970), p.46

89 Ibidem

90 Idem, p.48

91 Ibidem

Uma proposta, para este estudo, consistiu em reunir e

ordenar sistematicamente a compreensão das questões centrais, como as

de interação entre o leitor e o objeto lido, durante a leitura de uma ob-

ra e a complexidade da questão, sobretudo, em princípio, desenvolver um

debate sobre a natureza da leitura, desde as intenções, por exemplo, para o qual

seem diferentes interpretações sobre a expectativa do leitor.

Como é de se esperar, a leitura ficcional representa um espaço de maior

liberdade de interpretação e de discussão, sobretudo, que o

de uma obra de não ficção, onde um leitor que, interpretando a

obra, pode estar interpretando a obra, considerando as

suas próprias expectativas e as expectativas dos outros

leitores, o que pode ser considerado, também, como

um espaço de maior liberdade de interpretação e de discussão

de uma obra de não ficção, onde um leitor que, interpretando a

obra, pode estar interpretando a obra, considerando as

suas próprias expectativas e as expectativas dos outros

leitores, o que pode ser considerado, também, como

um espaço de maior liberdade de interpretação e de discussão

de uma obra de não ficção, onde um leitor que, interpretando a

obra, pode estar interpretando a obra, considerando as

suas próprias expectativas e as expectativas dos outros

leitores, o que pode ser considerado, também, como

um espaço de maior liberdade de interpretação e de discussão

de uma obra de não ficção, onde um leitor que, interpretando a

obra, pode estar interpretando a obra, considerando as

suas próprias expectativas e as expectativas dos outros

leitores, o que pode ser considerado, também, como

um espaço de maior liberdade de interpretação e de discussão

de uma obra de não ficção, onde um leitor que, interpretando a

CONCLUSÃO

Nosso propósito, com este estudo, consistiu em reunir e articular os elementos que nos auxiliassem a compreender uma questão essencial: como se realiza o processo de interação entre o leitor e o objeto livro, durante a leitura de uma obra de ficção. Dada a complexidade da questão, procuramos, em princípio, desenvolver uma reflexão sobre o conceito de leitura como ato interativo, por excelência, para o qual concorrem diferentes intenções textuais e expectativas do leitor.

Considerando que o texto ficcional representa um espaço no qual se atualizam, continuamente, diferentes jogos lingüísticos e discursivos, entende-se que o leitor age, em toda e qualquer obra literária, como um jogador que, interpretando as regras claras e precisas do mundo ficcional, segue, reunindo as peças, combinando os lances estratégicos, construindo hipóteses para os desfechos favoráveis das situações narradas, realizando operações complexas de inferências textuais, manifestando, enfim, enquanto receptor dos textos, reações as mais diversas, diante dos mundos fictícios configurados nas narrativas. Ele sabe que o mundo representado no livro é apenas uma metáfora do mundo empírico e respeita, portanto, essa regra ficcional básica, entendendo o empenho na criação de um discurso encenado, como um dos sinais de sua ficcionalidade.

Os *livros-jogos solo*, escolhidos como objeto de nossa investigação, associam, justamente, as atividades de jogo e de leitura, de forma explícita, deixando transparecer as relações entre os componentes do jogo textual: autor, leitor, texto. Como obra de caráter interativo, promove um movimento constante de intercâmbios entre o leitor e o texto em si.

Uma série de *livros-jogos* interativos, a coleção "Salve-se quem puder", parte da idéia de que os leitores devem se limitar a cumprir tarefas, ao final de cada sequência narrativa. Eles já não agem como personagens, mas acompanham a aventura e intervêm, ajudando os protagonistas a se salvarem das pressões dos agentes do Mal.

Sua ajuda consiste em resolver diferentes desafios, adivinhações, quebra-cabeças e outros jogos, os quais vêm a servir de estímulo para a sua permanência, enquanto leitor, no livro.

Nas outras séries de *livros-jogos* analisadas, o leitor, ao entrar no livro e iniciar a sua leitura, é inserido automaticamente, na cena descrita, entrando, como personagem, no mundo ficcional, para dele sair, ao se tornar vitorioso na missão a que foi destinado.

Nos *livros-jogos solo*, o leitor mantém vínculos de colaboração com o narrador, desdobrando novas possibilidades de "entradas e saídas" no movimento de vaivém do texto. Como num jogo, não se trata apenas de encontrar a saída, embora esta proposta pareça, a princípio, bem sedutora, mas de deslocar-se, durante a trajetória, escapando das adversidades, até alcançar o objetivo final.

O narrador conhece os caminhos e seus percalços, porém oferece ao leitor a oportunidade de descobri-los por si só, escolhendo, dentre as alternativas propostas, ao final de cada seqüência de ação, a mais propícia, de acordo com as circunstâncias.

Ao intrometer-se nos destinos do herói, sugerindo eficientes formas de combate ao inimigo, o narrador já evidencia a sua onisciência, também manifestada em seu discurso, através das sucessivas descrições do estado de espírito do herói e de outros personagens.

A abertura dada, de forma explícita e direta, à participação do leitor, não implica, necessariamente, nesses livros, um processo de total e irrestrita autonomia. Ao leitor não é concedida a liberdade extrema de mudar totalmente os rumos da história, inventando desfechos imprevisíveis. Ele se move entre possibilidades limitadas, previstas num plano geral, premeditado na composição estrutural da narrativa. Não há, portanto, outros caminhos além dos já traçados. Se o leitor resolver desobedecer as regras do jogo, percorrendo todas as opções de caminhos oferecidas pelo narrador, interrompe o prazer estético, pois acaba com o elemento surpresa e perde a garantia da coerência e da coesão na leitura da narrativa. O texto perde, deste modo, o sentido, se

lido numa sequência linear, tornando-se um conjunto descontínuo de fragmentos. Como se vê, o leitor é peça-chave para garantir a existência ordenada e coerente da narrativa, cabendo ao narrador discipliná-lo, limitando suas opções ou, propriamente, definindo seus passos futuros.

Há, na tarefa do narrador destes livros, uma orientação básica de combate ao Mal. O narrador guia as opções do leitor, sendo que, de certa forma, o induz a escolher a opção que venha a confirmar os atributos específicos do herói: a força, a esperteza, a coragem e a sorte, que, conforme se sabe, costuma acompanhar os predestinados. O maniqueísmo é, por conseguinte, uma das marcas ideológicas mais facilmente detectáveis nas narrativas, já presente nas primeiras narrativas de aventuras, que deram origem aos *livros-jogos*, conforme se pode evidenciar na trilogia O Senhor dos Anéis, de Tolkien e seus outros livros do gênero, destinados, basicamente, ao público infanto-juvenil. O herói representa o Bem e, as criaturas inimigas, por sua vez, representam o Mal. Todas as narrativas descrevem sucessivas perseguições, fugas e batalhas entre o Bem e o Mal. Vence o mais esperto, o mais forte, aquele que conta com mais recursos mágicos ou que tem mais sorte. O acaso, elemento presente, tanto no jogo quanto na vida, também orienta os desfechos dessas narrativas.

A busca de uma maior afinidade entre o leitor e a obra é observada, inclusive, através da linguagem utilizada na narrativa. A história escrita, nos *livros-jogos solo*, utiliza os recursos próprios de uma história contada. As narrativas são sintéticas, não repetem episódios, não usam *flashbacks*, mas apresentam, sucessivamente, novos conflitos, desdobrando a ação do herói ou a participação do leitor, sem dar-lhe chance de vir a desinteressar-se pela história.

Nos *livros-jogos*, deseja-se reproduzir a simplicidade dos discursos orais. A coloquialidade e a oralização predominam nos discursos dos seus narradores, os quais figuram, efetivamente, como roteiristas, distribuindo as cenas, de modo a organizar a entrada do leitor na trama. Os narradores tratam o leitor por "você", procurando reduzir qualquer hipótese de distanciamento. Utilizam períodos curtos e fazem muitas

descrições dos ambientes e das criaturas, tentando tornar visível a cena descrita, facilitando, inclusive, o trabalho do leitor na composição das imagens.

Nem sempre, na história da literatura infanto-juvenil, no Brasil, a relação entre o narrador e o leitor caracterizou-se por tamanha cumplicidade ou intimidade. Procuramos rastrear e demarcar os movimentos de colaboração do leitor na construção das narrativas infanto-juvenis, no Brasil, e constatamos, a partir da análise das obras e dos depoimentos de seus autores, a existência de três modelos gerais de atuação dos narradores, desde o período de sua formação, até o final do século XIX: o narrador exemplar, que ditava as regras de comportamento do leitor, privilegiando, portanto, um ideal de formação de valores a ser transmitido à criança; o narrador generoso, que sugere a participação crítica do leitor, investindo, portanto, na capacidade de inteligência e de imaginação da criança e, finalmente, entre as práticas contemporâneas, o narrador objetivo ou roteirista, que possibilita a colaboração do leitor como co-autor da trama. Nossa investigação considerou autores que, sensibilizados com a problemática da infância, produziram, sistematicamente, obras literárias pioneiras, destinadas ao público infantil e juvenil, tais como Figueiredo Pimentel, Júlia Lopes de Almeida, Adelina Lopes Vieira e Monteiro Lobato. Ao tratar da produção literária contemporânea citamos alguns autores cujas obras, consagradas pelo público e pela crítica, evidenciavam os traços de modernidade - tanto a nível da linguagem, quanto do tratamento dos temas - da literatura infanto-juvenil produzida basicamente nos anos 70. Incluímos alguns autores dos *livros-jogos solo*, em sua maioria, estrangeiros, mas presentes no cotidiano dos leitores brasileiros.

Consideramos também essencial, em nosso estudo, retratar historicamente, a imagem de infância, de leitura e de leitor infantil constituída nos romances memorialistas dos autores brasileiros, especialmente, Graciliano Ramos e José Lins do Rego, a fim de ampliar o sentido da evolução destes termos. Destacamos a presença dos contadores de história, figuras não-institucionais, relacionadas, invariavelmente, ao prazer de ouvir e imaginar histórias inventadas que, por sua vez, contrastavam com a

rigidez dos métodos e processos de alfabetização promovidos pelas escolas. A escola, ou seja, o espaço oficial de contato com o livro e a leitura, mostrou-se, nas narrativas, de forma negativa, contribuindo para o distanciamento da leitura, propondo fórmulas nada sedutoras para essa prática. Interessava-nos, decerto, ao desenvolver essa investigação, elaborar uma concepção contextualizante das práticas textuais, relacionando o estudo das obras ficcionais ao exame dos textos documentais, tais como correspondências, prefácios dos autores, estudos iconográficos, enfatizando a relação entre literatura e sociedade. A cada época, as imagens da infância e da juventude se delinearam de forma diversa, determinando diferentes orientações na construção das obras ficcionais destinadas às crianças e aos jovens.

Ficcionistas e teóricos reconhecem que as experiências contemporâneas do mundo virtual estão revolucionando todas as áreas, inclusive a literária, principalmente no que se refere à capacidade de armazenamento de informação; no entanto, arriscam-se a supor que os livros convencionais não serão substituídos pelas telas dos computadores e que será possível a coexistência pacífica entre eles.

Cumpre ressaltar que as narrativas dos *livros-jogos* assemelham-se, sobremaneira, à estrutura dos jogos de *video-games* e dos *CD-Roms* ou *computer games*. Neles, o espaço aberto à intervenção do leitor-jogador é ampliado, ao máximo. Quer-se que o leitor aja, incessantemente, entrando e saindo, num ziguezague constante, por diferentes portas, ultrapassando os numerosos obstáculos de perigosas e vibrantes peripécias. Este jogo de vaivém se constrói a partir de uma estrutura narrativa fragmentada, própria dos hipertextos. Não há, portanto, nestes livros, um movimento linear. Tanto na aventura quanto na leitura, há bifurcações e caminhos cruzados a serem escolhidos e percorridos pelo herói/leitor. Esse modo de permanente deslocamento do leitor de uma página à outra, de um livro a outro, de um a outro jogo, sempre buscando múltiplas opções e direções, define, particularmente, o perfil do leitor contemporâneo.

Nos *livros-jogos solo*, há não apenas um jogo, mas uma grande variedade de jogos. Neles estão inseridas as questões da interação do leitor com a obra e da narrativa

com outros tipos de textos. Como num jogo de esconder, o herói, nas narrativas dos *livros-jogos*, deve combater o Mal arriscando-se, permanentemente, a encerrar sua missão antes do tempo previsto, ao ser perseguido, alcançado e derrotado pelos agentes do Inimigo. Perigo, perseguição e luta são os componentes essenciais dessas narrativas de aventuras entrecortadas de sucessivas situações de suspense, a mobilizar a atenção e o interesse do leitor.

O leitor, nos *livros-jogos solo*, deve seguir as orientações de um narrador. Não há como escapar dessa regra do jogo. "Fareis tudo o que o mestre mandar?" - indaga o mestre, na velha brincadeira infantil, "-Faremos todos!" - grita o coro, ainda hoje. Os leitores continuam cumprindo, rigorosamente, tudo o que o mestre manda fazer; entretanto, a figura do mestre é, hoje, bem diferente. Ele tornou-se mais generoso, menos autoritário e assume os papéis de conselheiro e orientador dos passos do leitor na narrativa, acumulando também as funções de roteirista e de diretor da aventura narrada. O leitor, sábio que é, não ignora os meandros do(s) jogo(s) da leitura e reconhece que todo livro deixa, naturalmente, lacunas a serem preenchidas, após a leitura da última página, permanecendo, sempre, fascinado diante dessa expectativa. Nos *livros-jogos*, cada uma das lacunas é obrigatoriamente preenchida pelo leitor, ao final de cada segmento, a fim de se garantir a continuidade da história. Nesse momento, o leitor entra no livro para atuar, diretamente, como personagem da aventura e concretizar a leitura, fechando a obra aberta com a sua interpretação.

Ao se alterar o formato de estruturação da narrativa na obra de ficção, não se altera a relação do leitor com o livro. Os editores confirmam que nunca se vendeu tanto quanto hoje, no Brasil, e as pesquisas comprovam essas afirmativas. Nos eventos destinados à realização de encontros de leitores de *livros-jogos*, leitores infantis e juvenis comparecem em grande número. A criança e o jovem mantêm-se atraídos pelo jogo da leitura assim como pelos jogos explícitos presentes nas narrativas. Exatamente por isso, os livros de ficção podem assumir novas formas, mas nunca deixarão de existir. As histórias narradas continuarão despertando o mesmo prazer que vêm

despertando há séculos, desde quando, no século XIX, com os livros de cunho moralizante e pedagógico, a criança descobria um vão por onde se esgueirar para, entrando no universo do imaginário, criar, a partir do que lia ou ouvia, a própria história, permitindo-se fazer da leitura um admirável jogo de descobertas, surpresas e novidades.

Novas modalidades de textos literários surgem como reflexo da evolução da realidade contemporânea sem, contudo, invalidar as modalidades já existentes. Os textos interativos surgem, ao final do século, como reflexo de uma realidade descontínua, fragmentada, múltiplice e plurivocal. A realidade e a ficção se encontram e quase podemos afirmar que nunca estiveram tão próximas. Resgata-se, hoje, o pleno exercício da fantasia, ao se inserir ficção na ficção, ou seja, ao se produzir histórias, a partir do conhecimento de histórias do passado armazenadas na memória coletiva. Resgata-se, com os *livros-jogos*, o hábito de ler, assim como o de ouvir e de contar histórias, fazendo ressurgir o papel do contador de histórias, caracterizado pela figura de um narrador-orientador. Com esses livros, resgata-se, enfim, em meio a uma tão propalada crise de leitura, entre crianças e jovens, o prazer de ler, ao associar a leitura ao brinquedo e ao jogo. Os novos fabulistas urbanos permitem-se correr o risco de ler e de ser, organizando, através das histórias, a sua existência real.

De tempos em tempos, os meninos se reúnem e brincam de imaginar histórias. Lêem? Jogam? Diríamos que lêem e jogam um jogo sem competidores. Equipados com um arsenal de conhecimentos previamente adquiridos, a partir de suas experiências e de suas leituras do mundo, partem para as aventuras fantásticas. Para esses leitores, ler será sempre um grande e admirável risco. Arriscam-se a envolver-se com a ficção e, com ela, aprender a tornarem-se autênticos leitores, navegando sempre, por vontade própria, pelo mundo das histórias inventadas. Arriscam-se, enfim, a ler e a se ler, verdadeiramente, misturando seus segredos aos segredos das palavras, preenchendo com ruídos e vozes, os silêncios das páginas do livro. Estão fascinados. O livro está em suas mãos e este fato lhes garante o poder de transformar o mundo.

BIBLIOGRAFIA

AGUIAR, Luiz Antonio. Ora, direis, ouvir leitores. Rio de Janeiro, PUC, Departamento de Letras, 1. sem. 1992, Mimeo. Dissertação de Mestrado em Literatura Brasileira, 155p.

_____. Como se fosse mágica. Rio de Janeiro, Proler, 1995, 28 p.

ALENCAR, José de. Como e porque sou romancista. Campinas, Pontes, 1990, 76 p.

ALMEIDA, Júlia Lopes de & VIEIRA, Adelina A. Lopes. Contos Infantis em Verso e Prosa. Rio de Janeiro, Companhia Editora Fluminense, 1892, 2 ed, 173 p.

ALVES, Maria Angélica. "Uma mulher de coração doce". In: XAVIER, Elódia (org). Anais do VI Seminário Nacional Mulher e Literatura. Rio de Janeiro, NIELM, 1996, pp. 174-181

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Rio de Janeiro, LTC, 1981, 2 ed., 279 p.

BACHELARD, Gaston. A poética do espaço. São Paulo, Martins Fontes, 1988, 242 p.

BARTHES, Roland. S/Z. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1992, 245 p.

_____. O prazer do texto. São Paulo, Perspectiva, 1987, 87 p.

_____. Roland Barthes por Roland Barthes. São Paulo, Cultrix, 1977, 205 p.

BASTOS, Dau (org.) Ana & Ruth. 25 anos de literatura. Rio de Janeiro, Salamandra, 1995, 142 p.

BENJAMIN, Walter. "O Narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov". In: _____. Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo, Brasiliense, 1993, 5 ed., v.1, pp.197-221 (a)

_____. "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica". In: _____. Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo, Brasiliense, 1993, 5 ed., v.1, pp.165-196 (b)

_____. Rua de mão única. São Paulo, Brasiliense, 1993, 3 ed. 277 p. (c)

_____. Reflexões sobre a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo, Summus, 1984, 4 ed., 117 p.

BESSIÈRE, Irène. Le récit fantastique. La poétique de l'incertain. Paris, Librairie Larousse, 1974, 256 p.

- BETTELHEIM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1980, 9 ed., 366 p.
- BLANCHOT, Maurice. O espaço literário. Rio de Janeiro, Rocco, 1987, 278 p.
- BOPP, Raul. Cobra Norato e outros poemas. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1988, 16 ed., 150 p.
- BORGES, Jorge Luís. O livro de areia. São Paulo, Globo, 1995, 7 ed., 132 p.
- _____. Ficções. São Paulo, Globo, 1995, 6 ed., 168 p.
- _____. História da Eternidade. São Paulo, Globo, 1993, 3 ed., 112 p.
- _____. O Aleph. São Paulo, Globo, 1992, 8 ed., 136 p.
- _____. Discussão. São Paulo, Difel, 1986, 143 p.
- BRANDÃO, Junito de Souza. Dicionário mítico - etimológico da mitologia grega. Petrópolis, Vozes, 1991, v.1 e 2
- CAILLOIS, Roger. Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Paris, Gallimard, 1958, 378 p.
- CALVINO, Ítalo. Seis propostas para o próximo milênio. São Paulo, Companhia das Letras, 1990, 141 p.
- _____. O Castelo dos destinos cruzados. São Paulo, Companhia das Letras, 1991, 157 p.
- _____. O Cavaleiro inexistente. São Paulo, Companhia das Letras, 1994, 133 p.
- CÂNDIDO, Antonio. Literatura e sociedade: estudos de teoria e história literária. São Paulo, CIA Editora Nacional, 1985, 7 ed., 193 p.
- CARNEIRO, Flavio Martins. Entre o cristal e a chama: ensaios sobre o leitor. Rio de Janeiro, PUC, Departamento de Letras, 2 sem. 1996, mimeo. Tese de Doutorado em Literatura Brasileira, 291 p.
- CHARTIER, Roger (org.) Práticas da leitura. São Paulo, Estação Liberdade, 1996, 268 p.
- CHARTIER, Anne-Marie & HÉBRARD, Jean. Discursos sobre a leitura-1880-1980. São Paulo, Ática, 1995, 590 p.
- CHEVALIER, Jean. (dir.) Diccionario de los símbolos. Barcelona, Editorial Helder, 1986
- CHIAMPI, Irleamar. O Realismo Maravilhoso. Forma e ideologia no romance hispano-americano. São Paulo, Perspectiva, 1980, 184 p.

- CORTÁZAR, Julio. Rayuela. Bruguera, Barcelona, 1980, 633 p.
- COUTINHO, Eduardo. (org.) Guimarães Rosa. Coleção Fortuna Crítica. Rio de Janeiro, Janeiro, INL, 1983, 579 p.
- DURAS, Marguerite. Escrever. Rio de Janeiro, Rocco, 1993
- ECO, Umberto. Pós-Escrito a O Nome da Rosa. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1985, 66 p.
- _____. Lector in fabula. A cooperação interpretativa nos textos narrativos. São Paulo, Perspectiva, 1986, 219 p.
- _____. Sobre os espelhos. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1989, 345 p.
- _____. Obra aberta. São Paulo, Perspectiva, 1991, 8 ed., 284 p.
- _____. Interpretação e superinterpretação. São Paulo, Martins Fontes, 1993, 183 p.
- _____. Seis passeios pelos bosques da ficção. São Paulo, Companhia das Letras, 1994, 158 p.
- FEIJÓ, Martim Cezar. O que é o herói. São Paulo, Brasiliense, 1984, 103 p.
- FOUCAMBERT, Jean. A leitura em questão. Porto Alegre, Artes Médicas, 1989, 157 p.
- FOUCAULT, Michel. O que é um autor? Vega, Passagem, 1992, 160 p.
- FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler. São Paulo, Cortez, 1982, 96 p.
- GADAMER, Hans Georg. A atualidade do belo. A arte como jogo, símbolo e festa. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1985
- HOMERO. Odisseia. Rio de Janeiro, Ediouro, 1996, 269 p.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens. O jogo como elemento da cultura. São Paulo, Perspectiva, 1971, 243 p.
- HUTCHEON, Linda. Poética do Pós - Modernismo. Rio de Janeiro, Imago, 1991, 331p.
- ISER, Wolfgang. O fictício e o imaginário. Perspectivas de uma antropologia literária. Rio de Janeiro, Ed UERJ, 1996, 366 p. (a)
- _____. O ato da leitura. Uma teoria do efeito estético. São Paulo, Ed. 34, 1996, v.1, 191 p. (b)
- JUNG, Carl G. (org.). O homem e seus símbolos. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, s. d., 316 p.

- KHÈDE, Sonia Salomão (org.) Literatura Infanto - juvenil: um gênero polêmico. Porto Alegre, Mercado Aberto, 1986, 166 p.
- KLEIMAN, Angela. Texto e leitor. Aspectos cognitivos da leitura. Campinas, Pontes, Pontes, 1992, 2 ed., 82 p.
- _____. Oficina de leitura. Teoria & prática. Campinas, Pontes, 1993, 102 p.
- KOTHE, Flávio R. O herói. São Paulo, Ática, 1987, 94 p.
- KUNDERA, Milan. A arte do romance. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1988, 145p.
- LAJOLO, Marisa. Do mundo da leitura para a leitura do mundo. São Paulo, Ática, 1993, 112 p.
- LAJOLO, Marisa e ZILBERMANN, Regina. Literatura infantil brasileira: história e histórias. São Paulo, Ática, 1987, 3 ed., 190 p.
- _____. A formação da leitura no Brasil. São Paulo, Ática, 1996, 372 p.
- LE GOFF, Jacques. O Maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval. Lisboa, Edições 70, 1985, 255 p.
- LEITE, Lygia Chiappini Moraes. O foco narrativo. São Paulo, Ática, 1987, 3 ed., 96p.
- LEITE, Sebastião Uchoa. Jogos e Enganos. Rio de Janeiro, Ed 34 / UFRJ, 1995, 175 p.
- LIMA, Francisco Assis de Sousa. Conto popular e comunidade narrativa. Rio de Janeiro, Funarte/INL, 1985, 285 p.
- LIMA, Luiz Costa. (org.) A literatura e o leitor. Textos de Estética de Recepção. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1979, 213 p.
- LISPECTOR, Clarice. A descoberta do mundo. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1992, 3 ed., 533 p.
- LOBATO, Monteiro. Histórias de Tia Nastácia. São Paulo, Brasiliense, 1996
- _____. Reinações de Narizinho. São Paulo, Brasiliense, s/d, 164 p.
- _____. A Barca de Gleyre. Quarenta anos de correspondência literária entre Monteiro Lobato e Godofredo Rangel. São Paulo, Brasiliense, 1959. Obras Completas, v.12, 1 e 2 tomos, 9 ed., 367 p. / 385 p.
- _____. Conferências, artigos e crônicas. São Paulo, Brasiliense, 1961, Obras Completas, v.15

- MARTINS, Maria Helena. O que é leitura. São Paulo, Brasiliense, 1992, 14 ed., 93 p.
- MOTA, Sonia Rodrigues. "Roleplaying game/ RPG e seu antepassado brasileiro". In: Artes do livro. Rio de Janeiro, CCBB, 1995, pp. 61-63
- _____. Roleplaying game: a ficção enquanto jogo. Rio de Janeiro, PUC, Departamento de Letras, 1 sem 1997, mimeo, Tese de Doutorado em Literatura Brasileira, 364 p.
- _____. A família e o leitor. Rio de Janeiro, Proler, 1994, 18 p.
- _____. Monteiro Lobato para crianças. recepção e carnaval. Rio de Janeiro, PUC Departamento de Letras, 1 sem. 1993, mimeo., Dissertação de Mestrado em Literatura Brasileira, 103 p.
- MELO, Veríssimo de. Folclore Infantil. Belo Horizonte, Itatiaia, v.20, s/d, 258 p.
- MUIR, Edwin. A estrutura do romance. Porto Alegre, Globo, 1975, 89 p.
- NUNES, Lygia Bojunga. Livro. Um encontro com Lygia Bojunga Nunes. Rio de Janeiro, Agir, 1990, 56 p.
- PARENTE, André de Souza. "O futuro do livro na era da informática". In: Artes do livro. Rio de Janeiro, CCBB, 1995, pp. 67-71
- _____. (org.) Imagem - Máquina. A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, Ed 34, 1993, 300 p.
- PEREIRA, Lucia Miguel. "Para Crianças". In: _____. A leitora e seus personagens: seleta de textos publicados em periódicos (1931-1943) e em livros. Rio de Janeiro, Graphia, 1992, pp. 245-246
- PEREIRA, Maria Teresa Gonçalves. "A linguagem como forma expressiva do pensamento". In: Revista Tempo Brasileiro, n. 124, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1996, pp. 115-125
- PICARD, Michel. La lecture comme jeu. Paris, Les Editions de Minuit, 1986, 320 p.
- PIMENTEL, Figueiredo. Contos da Carochinha. Rio de Janeiro, Garnier, 1992, 261 p.
- _____. Histórias da Avozinha. Rio de Janeiro / Belo Horizonte, Garnier, 1994, 270 p.
- _____. Álbum das Crianças. Rio de Janeiro, Livraria Quaresma, 1960, 207 p.
- _____. Histórias da Baratinha. Livro para crianças. Rio de Janeiro, Quaresma, 1959, 252 p.
- POUILLON, Jean. O Tempo no romance. São Paulo, Cultrix/USP, 1974, 201 p.

- PROUST, Marcel. Sobre a leitura. Campinas, Pontes, 1991, 2 ed., 60 p.
- _____. Em busca do tempo perdido. São Paulo, Globo, 1993, v.1, 409 p.
- RAMOS, Graciliano. Infância. Rio de Janeiro, Record, 1986, 23 ed., 275 p.
- REGO, José Lins do. Menino de Engenho. Rio de Janeiro, José Olympio, 1982, 31ed., 100 p.
- REVISTA LETRA. "A Crise da Leitura". Rio de Janeiro, Faculdade de Letras / UFRJ, 1993, n. 4, 215 p.
- RODRIGUES, Selma Calasans. O Fantástico. São Paulo, Ática, 1988, 77 p.
- ROSENFELD, Anatol. "Reflexões sobre o romance moderno". In: _____. Texto/ Contexto. São Paulo, Perspectiva, 3 ed., 1976, 274 p.
- _____. et alii. A personagem de ficção. São Paulo, Perspectiva, 1970, 124 p.
- SAGOT, Gildas. Jeux de Rôle. Paris, Gallimard, 1986, 161 p.
- SANTIAGO, Silviano. "O Narrador Pós-Moderno". In: _____. Nas malhas da letra. São Paulo, Companhia das Letras, 1989, pp. 38-52
- SARTRE, Jean Paul. As Palavras. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1995, 6 ed., 183 p.
- SIMONSEN, Michèle. O conto popular. São Paulo, Martins Fontes, 1987, 179 p.
- STEINER, George. Linguagem e Silêncio. Ensaios sobre a crise da palavra. São Paulo, Companhia das Letras, 1988, 361 p.
- STEVENSON, Robert Louis. Essais sur L'Art de la Fiction. Paris, La Table Ronde, 1988, 440 p.
- TODOROV, Tzvetan. As Estruturas narrativas. São Paulo, Perspectiva, 1970, 2 ed, 205 p.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. O Senhor dos Anéis. São Paulo, Martins Fontes, 1994, 622 p.
- TORIELLO, Luciano Bagio. "Videogame, escola e conto popular". In: Revista Comunicação & Educação. São Paulo, Moderna, n. 8, jan.-ab. 1997, pp. 35-43
- VARGAS, Suzana. Leitura: uma aprendizagem de prazer. Rio de Janeiro, José Olympio, 1993
- VASCONCELLOS, Maria Elisabeth Graça de. "Uma Idade Média recontada para a infância (entre medos e utopias)". In: Revista Tempo Brasileiro, n. 124, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1996, pp. 143-152

VAX, Louis. A arte e a literatura fantásticas. Lisboa, Arcádia, 1972, 182 p.

VIRÍLIO, Paul. O Espaço Crítico e as perspectivas do tempo real. Rio de Janeiro, Ed 34, 1993

_____. A arte do motor. São Paulo, Estação Liberdade, 1996, 134 p.

YUNES, Eliana. (org.) A leitura e a formação do leitor. Questões culturais e pedagógicas. Antares, Rio de Janeiro, 1984, 70 p.

_____. Questões fundamentais da literatura infantil. Edipuc, Rio de Janeiro, 1980, 2 ed.

_____. e PONDE, Glória. Leitura e leituras de Literatura Infantil. São Paulo, FTD, 1988, 148 p.

ZILBERMANN, Regina. Estética da Recepção e História da Literatura. São Paulo, Ática, 1989, 124 p.

TEXTOS JORNALÍSTICOS

ARAÚJO, Bernardo. Jogos de Guerra. Revista Veja/Rio, 24 jul. 1996, 36-37

BARCINSKI, André. O cinema nas mãos da platéia. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 19 jan. 1993, Cad. B, p.1

BARROS, André Luiz. Gutemberg avista o CD-Rom. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 9 mar. 1995, Cad. B, p.1

CALVINO, Ítalo. A palavra escrita e a não-escrita. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 3 ag. 1996, Cad. Idéias/ Livros, pp. 4-5

CHARLAB, Sergio. Leitura cibernética no ano 2000. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 22 mai. 1993, Cad. Idéias/ Livros

COOVER, Robert. Hipertexto ameaça futuro do romance. O Globo, "Livros", 9 ag. 1992

CORDOVIL, Claudio. "Não se sabe o que é viver!" (Ent/ Wolfgang Iser). Jornal do Brasil, Rio de Janeiro, Cad. Idéias/ Livros, 5 out. 1996, p.8

_____. "Eu sinto cada vez mais falta de imaginação." (Ent/ Lygia Bojunga Nunes). Jornal do Brasil, Rio de Janeiro, 1995, Cad. Idéias/ Livros

COSTA, Cristiane. "O mundo da escrita é sedutor" (Ent./ Emília Ferreiro). Jornal do Brasil, Rio de Janeiro, 18 nov. 1995, Cad. Idéias / Livros

- COURI, Norma. "O inesperado move a história" (Ent./ Daniel J. Boorstin). Jornal do Brasil, Rio de Janeiro, jul. 1995, Cad. Idéias/ Livros
- ESTILL, Daniel Argolo. Eletrônica criação coletiva. Jornal do Brasil, Rio de Janeiro, 9 jul. 1994, "Recado", Cad. Idéias
- FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de & ANDRADE, Flávio. O Contador de histórias Mark Hagen (Entrevista). Revista Dragão Dourado, ano 1, n. 2
- HARA, Hélio. Cinema do século XXI. O Globo. Rio de Janeiro, 5 mar. 1995, 2. Cad., pp. 1-2
- KARABTCHEVSKY, Teresa. Interatividade. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 2 fev. 1994, Cad. B, p.1
- _____. Disquinhos rondam a estante. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 22 ag. 1993, Cad. B, p.4
- MARTINS, Marília. Olhos nos olhos do leitor. O Globo. Rio de Janeiro, 5 out. 1996, 2 Cad., p.10
- MARTINS, Wilson. O livro diante da fronteira eletrônica. O Globo. Rio de Janeiro, 18 jan. 1997, Cad. Prosa & Verso, p.4
- MAUAD, Isabel Cristina. Arte em tempo de bytes. O Globo. Rio de Janeiro, 28 mar. 1993, 2 Cad., p.2
- MOURA, Julio. RPG na Terra de Santa Cruz. O Globo. Rio de Janeiro, 13 dez. 1992
- O GLOBO, Rio de Janeiro. Um cine game bem futurista. 23 mar. 1993
- PIRES, Paulo R. A filosofia no mundo virtual. O Globo. Rio de Janeiro, 5 out. 1996, 2 Cad., p.10
- PINI, Mário. Na farra da interatividade. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 7 fev. 1995, Cad. Informática, p.14
- RÓNAI, Cora. O Navegante de palavras. O Globo. "Livros", 9 ag. 1992
- _____. Eles falam, cantam ... e dizem que são livros! O Globo. Rio de Janeiro, 8 mar. 1993
- RODRIGUES, Maria de Fátima. RPG traz de volta a arte de narrar. Jornal do Brasil, Rio de Janeiro, 17 jan. 1993
- SCHOLL, Daniella. O paraíso perdido da Terra de Vera Cruz. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 11 jun. 1994, Cad. Idéias/ Livros

SANT'ANNA, Afonso Romano de. Jogando com o real. O Globo. Rio de Janeiro, 20 jan. 1993

SEKLES, Flavia. "Temos que manter as mentes abertas" (Ent. / Daniel J. Boostin). Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 15 fev. 1997, Cad. Idéias, p.6

TEBEROSKY, Ana. Ensinar sem castigar. Revista Veja, São Paulo, 26 ab. 1995, pp. 7-10

TEOPHILO, Jan. Fantasia e emoção em RPG de primeira. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 25 fev. 1997. Cad. informática

YUNES, Eliana. Tirando o atraso. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro, 6 mai. 1995. "Recado". Cad. Idéias

LIVROS-JOGOS

CARPENTER, Richard & MASON, Paul. A Espada do Templário. Rio de Janeiro, 22 mai. 1993, Cad. Idéias/ Livros

CORDEIRO, Flavio Lobo e RODRIGUES, Marcelo. O Arado de Ouro. Rio de Janeiro, GSA, 1992

DOLBY, Karen. A Incrível expedição aos dinossauros. São Paulo, Scipione, 1993

JACKSON, Steve. A cidadela do caos. Rio de Janeiro, Marques-Saraiva, 1989

_____. Sorcery! As Montanhas Shamutanti. Rio de Janeiro, Marques Saraiva, 1993

JÚNIOR, Laerthe Abreu. O tesouro da Amazônia. Ediouro, 1990

LIVINGSTONE, Ian. As cavernas da feiticeira da neve. Rio de Janeiro, Marques Saraiva, 1993

_____. A Floresta da Destruição. Rio de Janeiro, Marques Saraiva, 1991

MacEVOY, Seth. A Captura de Kirillian. Rio de Janeiro, Objetiva, 1983

OLIVER, Martins. O ônibus das estrelas. São Paulo, Scipione, 1993

PEREIRA, Carlos K., ANDRADE, Flávio, RICON, Luiz Eduardo. Aventuras na Terra de Santa Cruz. Rio de Janeiro, GSA, 130 p.

WATERFIELD, Robin. Planeta Rebelde. Rio de Janeiro, Marques Saraiva, 1992

ALVES, Maria Angélica. Tudo o que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos. Rio de Janeiro, 1997. Tese de Doutorado em Literatura Brasileira apresentada à Comissão de Pós- Graduação da Faculdade de Letras da UFRJ. 225 fls

RESUMO

Este trabalho analisa a estrutura dos *livros-jogos solo*, textos interativos destinados ao público infanto-juvenil. A presença de elementos lúdicos na construção da narrativa, assim como a configuração do texto literário como espaço ideal de jogo representam questões centrais deste estudo. A partir do conceito de interatividade e de suas contradições no interior da narrativa, discute-se o papel de co-autor, exercido pelo leitor, numa obra de ficção. No *livro-jogo*, o leitor deve atuar, simultaneamente, como leitor e jogador, participando diretamente do desenrolar da trama, seguindo as alternativas de sequência formuladas por um narrador onisciente, que age, basicamente, como roteirista da aventura. O *livro-jogo*, ao romper com a estrutura linear das narrativas de ficção convencionais, abre novas perspectivas de relacionamento entre o leitor e o livro. Uma reflexão final aborda a função e a importância da ficção, o lugar do leitor e da leitura na sociedade contemporânea e destaca as novas formas e usos do livro no futuro.

ALVES, Maria Angélica. Tudo o que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos. Rio de Janeiro, 1997. Tese de Doutorado em Literatura Brasileira apresentada à Comissão de Pós-Graduação da Faculdade de Letras da UFRJ. 225 fls

ABSTRACT

This work analyses the structure of the young reader, one-player interactive books. The playing elements in the construction of the narrative as well as the specific configuration of the literary text itself are major topics of this study. The concept of interactivity and its contradictions within the narrative, helps discussing the role the reader plays co-authoring the work of fiction. The reader becomes a game player, being part of the plot, choosing from the options presented by an oniscient narrator who is basically the adventure's scrip-writer. Overcoming the linear structure of the conventional fiction, the "play book" devises new perspectives for the relationship between the reader and the book. A final consideration deals with the function and importance of fiction and the roles of readers and of reading in contemporary society while highlighting the new ways and usages of books in the future.

ALVES, Maria Angélica. Tudo o que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos. Rio de Janeiro, 1997. Tese de Doutorado em Literatura Brasileira apresentada à Comissão de Pós-Graduação da Faculdade de Letras da UFRJ. 225 fls

RESUMÉ

Ce travail analyse la structure des livres-jeux, de textes interactifs destinés au public enfant-juvénile. La présence d'éléments récréatifs dans la construction de la narration ainsi que la configuration du texte littéraire, en tant qu'espace idéal de récréation, représentent les questions centrales de cette étude. Basé sur le concept de l'interactivité et ses contradictions dans la narrative, on discute le rôle du co-auteur, joué par le lecteur, dans une oeuvre de fiction. Dans le cas du livre-jeu, le lecteur doit agir simultanément comme acteur et lecteur en participant directement de la trame tout en suivant une série d'alternatives rédigées par un narrateur omniscient, qui fait le routier de l'aventure. Le livre-jeu, en rompant la structure linéaire des narrations de la fiction conventionnelle ouvre des nouvelles perspectives de rapport entre le lecteur et le livre. Une dernière réflexion aborde la fonction et l'importance de la fiction, la place que le lecteur et la lecture occupent dans la société contemporaine et relève les nouvelles formes et usages du livre dans l'avenir.